

Nº 12
795 ptas.
4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
FINAL FANTASY IX
KING OF FIGHTERS 2000
LEGEND OF MANA
CAPCOM Vs. SNK
JET SET RADIO
ASUKA 120%
BEATMANIA
SUPER CAOS EN EL MUNDO DE LA LUCHA
GUILTY GEAR X


SÉ INTELIGENTE...
NUMERO 4
92 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
MÁS+ MANGA
Septiembre
Numero 4/ ano 2000
P.V.P. 750 ptas / 4,50 €
Tokio Babylon
Nazca
Los crímenes de KINDAICHI
Shoujo Kakumei Uthena
Video Girl AI
REVISTA
+
CD ROM
+
CAJA DE TAROT
INSTRUCCIONES
MÁS+ MANGA
Ilustración © Masakazu Katsura - 4c



Loading, Septiembre de 2000

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", José Manuel Fernández "Spidey", Gloria Rubio "Rinoa", Francesc Martínez "DevilKen", Alberto Diez "Guile" y Yoske Suzuki "Silvercat", Ignacio Guinamant "Snatchor", Luis Garrido "Luisman", Eva Richarte "Ayame" y la aparición momentánea de "Muska".

Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Administración: ROSANA JIMÉNEZ
Suscripciones: VANESSA RODA (93) 477 02 50
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Filmación y coordinación de maquetación: GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA
Corrector de textos: FRANCESC MARTÍNEZ
Traducción de Japonés: YOSKE SUZUKI

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Y llegamos al 12. Lejos de pensar que tal número debería significar que es nuestro aniversario, ***Loading 12*** se convierte en la 15ª revista que sale a la calle (no podemos olvidar los números extras monográficos que tanto trabajo nos han dado). Es ahora cuando tomamos un momento de reflexión para ver qué es lo que os ha gustado a no de ***Loading***.

Loading 12 es un número extraño, embrutecido por artículos de muchas páginas y a veces de demasiado pocas. No podíamos hacer otra cosa para ofreceros todo el material que teníamos preparado para ir repartiendo por las siguientes entregas. De este modo, el apartado de ***KOF2000***, que en un principio constaría de unas 6 páginas se ha acabado convirtiendo en un bloque de 18 (casi como un dossier). Lo siento por quienes no estén de acuerdo con la publicación masiva de material relacionado con este juego, pero ya que nadie se lo ofrece a quienes sí lo buscan, esta vez no podemos fallarles.

¿Fallarles? ¿Por qué? Porque nos vamos. ***Loading*** desaparece. Ha sido algo más de un año con vosotros poniéndoos al día de esos temas que las demás revistas no tocaron hasta que llegamos nosotros metiendo los dedos. Es bueno saber que ahora se preocupan increíblemente más por ofrecer información nipona de última hora de lo que lo hacían hace año y medio. Eso quiere decir algo, y es que nuestra aparición no fue en vano. Vosotros mismos habéis sabido diferenciar nuestros temas de los de la incompetencia (perdón, quería decir competencia).

No se trata de irse porque sí. Los miles de lectores que nos seguís cada mes os vais a quedar sin una buena ración de música y vídeos mensuales, pero rozamos las líneas de venta para mantenernos y hemos pensado centrarnos en otros nuevos proyectos que tarde o temprano descubriréis. También continuaremos llevando ***X-Parodies***, no es que nos larguemos de **Ares Informática**...

El CD de este mes. A la mayoría os resultará regular porque no incluimos gran cosa de videos y música. Estos se debe a que como colofón final queríamos mostraros el programa interactivo que más tarde se transformaría en ***Loading***. Su nombre es ***Proyecto Anime Players***. No está acabado, pero están la mayoría de artículos de ***Loading 1***, incluyendo el dossier de ***Final Fantasy*** e incluso un par de artículos que luego no salieron editados por estar algo desfasados. Supongo que desfrutaréis, y más quienes pasaron su buen rato con mi otro programa interactivo de **SNK** (el ***P. Anime Players*** denota una cierta mejoría), pero ya os aviso de que no hay nada oculto. También hemos incluido una última selección de ***BM98*** y un apartado de imágenes relacionadas con ***Loading*** (portadas de todos los números editados, las que se quedaron en el tintero y las que sirvieron de base para el primer número).

Sobre el poster central, pues ya lo veis. Supongo que poner la imagen de portada del número 1, que tantas y tantas veces nos habéis pedido, era lo más lógico para dar por terminada esta serie de revistas.

A todos los que nos han apoyado desde el principio y a quienes se han quedado por el camino, gracias, sin vosotros no hubiésemos llegado hasta aquí. Sirvan de modelo estos 15 números para las revistas que ya están o las que estén sólo en proyecto, tanto en lo positivo como en lo negativo.

Acabando. Seguiremos en contacto en el *chat* del irc. hispano #frikilandia y esperamos mantener la *web* una larga temporada (http://loading.cjb.net). Hasta entonces, un fuerte *HaowShoKohKen* para todos...

LOADING **(*please wait*)**

Disc I/O ERROR. TURN OFF THE COMPUTER.

Sergio Herrera (*aka Mr.Karate*)

Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS



SUMARIO



CONTIGO, COMO SIEMPRE

MÁS DE 25 NÚMEROS...

NOTICIAS - AGOSTO - NEWS

Como el mes pasado no hubo número normal de ***Loading***, hoy me toca resumir las noticias más importantes, así que vamos al tajo. Antes de nada, la lista de consolas vendidas en la primera mitad de este año:

PlayStation 2 - 1,924,581
Gameboy Color - 1,197,485
Dreamcast -282,238
PlayStation - 218,672
WonderSwan - 163,171
Nintendo 64 - 143,820
Neo Geo Pocket Color - 81,971

Como veis, **Playstation 2** está en cabeza y **Game Boy** continua siendo el producto estrella de **Nintendo** (de no ser por ella estarían en la quiebra). Por otro lado, **Dreamcast** no está en mala posición y supera a la **Playstation**.

Los juegos más vendidos durante lo que va de año en *Japón* son:

1º-Yugioh Dual Monsters III-Gameboy
2º-Final Fantasy IX-PSX
3º-Jikkyou Powerful Pro Baseball 7-PS2

SONY:

GS Cube es la versión para *arcades* de la **PS2.** Eso sí, es 16 veces más potente y cuenta con 16 procesadores y 16 veces más memoria (de lo cual **PS2** escasea) Esta joya puede alcanzar los 1920 x 1080 *píxeles* de resolución a 60 *frames* por segundo sin ningún problema.

On Line Playstation es un nuevo módem de conexión vía *USB* que saldrá a la venta por sólo ¡1.000 yenes!. La novedad es que alcanza 56.000bps frente a los 36.600bps del modelo antiguo.

SEGA:

El presidente de **Sega** dice que esperan recuperarse de las perdidas millonarias mencionadas en el número 11 de ***Loading*** en el plazo de 2 años, y esperan ganar 1,500,000,000 yenes para marzo del próximo año. Por cierto, un dato para los curiosos. La cifra de **Dreamcast** por todo el mundo ya alcanza las 4,930,000 unidades.

Se anuncia una segunda versión del ***Samba de Amigo*** con nuevas canciones, mientras nosotros estamos a la espera de que de este juego aparezca en **Dreamcast** por nuestro país con el *Maracas Controller* incluido .

Sega Smile Pit está trabajando en un nuevo juego de estrategia en tiempo real desarrollado en exclusiva para **Net@ arcade**, o lo que es lo mismo, máquinas de los salones recreativos con posibilidad de conectar vía fibra óptica. El juego se llama ***The Hundred Sword*** y cada uno de los 4 jugadores podrá controlar hasta 100 personajes a la vez.

Se confirman un ***Crazy Taxi 2*** y un ***Virtua Tennis 2***. Ya nos estamos mordiendo las uñas...

Sega acaba de lanzar una nueva versión del **Dreamcast Passport for PC**, o lo que es lo mismo, una versión del navegador de **Dreamcast** para **PC** y compatibles. No sabemos si llegará muy lejos... Por ahora se arreglaron los problemas con ***Windows 95 segunda versión***. Una pregunta... ¿qué no da problemas con ***Windows 9X***?

Sega anuncia que ***Virtual On: Oratorio Tangram V5.66*** es la ultima entrega de la saga, aunque no descarta la posibilidad de crear nuevos juegos de similares características bajo otros nombres.

Sega anuncia la retirada del mercado de los arcades fuera de Japón debido a pérdidas multimillonarias. Así pues, los americanos y europeos dejaremos de disfrutar con los títulos que actualmente se desarrollan.

NINTENDO:

Nintendo anuncia una secuela de ***Wave Racer*** para su proyecto **Dolphin**. También se confirman la continuación de las aventuras de *Pikachu* en **Nintendo 64** con ***Pokemon Stadium Gold & Silver*** que incluirá además un juego similar a los de **Game Boy** pero con la potencia de **N64.**



Continuando con ***Pokémon*** (ya que es lo único con lo que **Nintendo** puede ganar pelas) se lanzará una nueva versión compatible con el celular de la pequeña **Game Boy**. Usar está opción costará unos 10 o 20 yens. Dentro de poco vemos gastando teléfono a los chavales españoles en nombre de ***Pokémon*** y mas de un disgusto de los padres al ver las facturas del juguetito.

Miyamoto confirma un nuevo ***Zelda*** para **Dolphin**, ¿acaso pensabais que no lo veríamos?, sólo ten cuidado de que no te atropelle un autobús y ten paciencia ^_^.

Y hablando de ***Zelda***, la nueva trilogía que se preparaba para **Game Boy** se ha transformado en sólo 2 cartuchos, puesto que según declaraciones de *Shigeru Miyamoto* el desarrollo de la trama no tenía cabida en 3 cartuchos. A ver que tal es entonces esa historia, aunque siendo 2 ya debe estar bien...

KONAMI:

La pelea entre **Konami** y **Square** referida en números anteriores de ***Loading*** se acaba cediendo la primera parte los derechos de la liga japonesa de béisbol a la segunda.

Se planea hacer un nuevo *RPG* con ex-miembros de **Square** que participaron en la saga ***Front Mission.*** El juego tendrá como nombre ***Ring of Red*** y se dice que será muy parecido a la susodicha saga del cuadradito.

Silent Scope aparecerá el 12 de octubre en **PS2.**

7 Blades lo veremos en **PS2** y tiene una pinta que da miedo. El juego cuenta con un motor similar a ***Tenchu***, se desarrolla en el *Japón* feudal y contará con 4 *ninjas* y/o *samurais* que podrán pelear con los más de 20 personajes que se mostrarán en pantalla a la vez.

Shadow of Memories más cerca que nunca, promete ser uno de los primeros juegos en ver la luz en nuestro país cara al lanzamiento de **PS2.** La programación corre a cuenta del mismo equipo que ***Silent Hill***, y si es tan bueno como ese, la verdad, yo estoy dispuesto a sentir mucho miedo.

Metal Gear Solid 2 podrá *linkearse* con el ***Metal Gear*** de **Game Boy Color**. No, no pidáis más datos porque hasta la fecha no han dicho nada más. Pos fale.

Konami lanzará el 31 de Agosto para

PS2 y **Dreamcast** el ***Olimpics 2000 ~ do your best Japan***, juego para 4 participantes en el que se incluyen 12 pruebas de olimpiadas en las que se jugará con el mando del ***Dance Dance Revolution***. Una de esas pruebas será correr los 100 metros lisos. Quién llegará primero realmente? Disponte a destrozar tu alfombrilla... ^_^

Por si parece poco todo lo anteriormente mencionado, **Ephemeral Fantasia** promete ser uno de los *RPG´s* más atractivos visto lo original del control, y es que según **Konami**, ¡¡podrá jugarse con la guitarra del ***Guitar Freaks*** durante los combates!! Los periféricos musicales están muuuy de moda...

No podían faltar los juegos musicales. Ya se tiene preparada la salida de ***Drummania 3rd Mix***, ***Guitar Freaks 4th Mix*** y ***Keyboard Mania 2nd mix*** para *arcades*. El primero contará con 78 canciones, y el ***Keyboardmania*** 35, ***Guitar Freaks 4th mix*** tardará todavía un poquito en llegar, pero será *linkeable* con ***Drummania 3rd Mix***. Mientras en Ásia aparecerá ***Dance Maniax***, un juego al estilo ***Dance Dance Revolution*** pero con sólo dos botones para los pies y con varios sensores que detectaran los movimientos de los brazos.





Mientras en **PS2** esperamos la llegada de ***Keyboardmania***, con un teclado a juego que hará las delicias de quien pague los 5.980 yens que cuesta. Lo cierto es que parece un teclado de verdad lo mires por donde lo mires.

PSX también tiene su ración de juego musical. Tras ***Dance Dance Revolution 3rd Mix*** llegan dos nuevas versiones de ***Pop´n Music***, una de **Disney** y otra llamada ***Animelo*** que se centra en las series más conocidas de la animación japonesa de todos los tiempos. En el juego encontraremos los *openings* de ***Tiger Mask, GeGeGe no Kitaro, Mazinger Z, Getter Robo, Captain Harlock, Galaxi Express 999, Sailor Moon, Dragon Ball Z, Dragon Ball, Saint Seiya, KinNikuMan y Dr.Slump*** entre otros. Al parecer **Konami** se ha hecho con la licencia de las canciones, pero no con los derechos de imagen. Puede que se incluyan a los personajes de dichas series, pero al igual que no sucedía en el ***BeatMania GottaMix*** de **Game Boy**, tampoco creemos que salgan en este. De todos modos, ¿importará demasiado mientras podamos tocar el *Mayinga tsetto*?

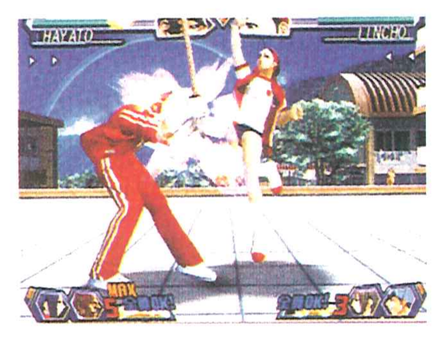
Beatmania II DX 3rd Style aparecerá en formato DVD para **Playstation 2**. Contará con 70 composiciones para el modo exclusivo de 7 botones con respecto a los otros ***Beatmania*** de tan sólo 5, aunque incluirá un modo de juego para usar sólo los 5 de toda la vida (así que estad tranquilos los que os habéis hecho con el ***Beatmania European Mix***, porque el mando os sirve).

Más, más y más juegos musicales. ***Beatmania GB Net Jam*** es ya la tercera entrega de la saga ***Beatmania*** que **Bemani** presenta para **Game Boy**, aunque esta vez se centran en el uso del módem celular que acaba de ponerse a la venta para esta portátil, ya que podrán ser bajadas de Internet nuevas músicas, enviaremos *e-mails* musicales a nuestros amigos con el juego, pondremos el record en una sección de ranking especialmente creada para esta versión y participaremos en eventos virtuales sobre este curioso juego.

El próximo 7 de Septiembre sale a la venta (en Japón) ***BeatMania Append GottaMix 2 ~ Going Global***, que contará con un total de 30 canciones entre las que se incluirán músicas famosas americanas e inglesas. Lo que tiene que hacer **Konami** es dejarse de tonterías y preparar de una vez un **Bemani** con canciones de sus mejores juegos (*Dracula X*, *Metal Gear*, *Twin Bee*, *Suikoden*, *Gradius*, *Silent Hill*...).

CAPCOM:





Durante los días del 4 al 6 de Agosto se presentó en el Plaza *Capcom Kichijouji* (centro lúdico de la compañía, situado en Tokyo) el esperado ***Burning Justice Academy*** (o sea, la realmente segunda entrega de ***Rival Schools***, no la extensión que salió en PSX hace ya un año). Han añadido 4 personajes nuevos (además de la reportera y el nadador) y contará con una mayor combinación de espectaculares ataques dobles.

El anunciado ***Vampire Chronicle*** se trata de nada más y nada menos que una recopilación de toda la saga para **Dreamcast**. El *GD* contará con las 5 entregas del juego, ***Vampire, Vampire Hunter, Vampire Hunter 2, Vampire Savior*** y ***Vampire Savior 2***. Apareció el 10 de agosto y cuenta con una opción para jugar por Internet con otros jugadores de todo el mundo (a ver si es cierto, lo diremos cuando caiga en nuestras manos). La principal novedad que presenta esta recopilación es la posibilidad de combinar cualquiera de



NOTICIAS - AGOSTO - NEWS



los personajes en cualquiera de las versiones del juego. De este modo, podréis jugar con la *Felicia* de ***Vampira Hunter*** en ***Vampire Savior*** (cosa que TODOS agradecemos sinceramente, ya que el cambio de golpes y la manera de llevarlos a cabo dio un vuelco al personaje aún más radical que el de *Robert García* del ***KOF98*** al ***KOF'99***).

Capcom confirma la llegada de ***Dino Crisis*** a **Dreamcast**. Esperemos que no se trate de un simple port para tal consola (como pasaba con el **PC**) y que se mejore en todos los aspectos. Por lo pronto sabemos que se están modificando las texturas y algunos detalles del juego. Sabemos que la fecha de lanzamiento es el 6 de septiembre, de modo que tiene que estar ya en la calle o estar a punto de caramelo. Esta fecha coincide con la aparición de ***Capcom Vs SNK*** para **DC**.

Se rumorea que aparecerá un nuevo ***Marvel Vs Capcom 2*** para **PS2** que incluirá más y nuevos luchadores (¡¡¡20 mas!!!). También se comenta la posibilidad de una actualización de este para **Dreamcast**. Esperemos que sea cierto.

Capcom y **Psikyo** parecen haber formado una buena pareja comercial puesto que, tras ***Gunbird*** y ***GunSpike*** (dos juegos originales de **Psikyo** en el que se incluyeron personajes de Capcom para incentivar las ventas), se han puesto de acuerdo para desarrollar el nuevo ***1994 The Loop Master***, que combinará la popular saga *shooting* ***19XX*** (de **Capcom**) con la saga 1945 (de **Psikyo**). Como resultado tendremos unas naves con los apoyos y mísiles de los 1942 y las bombas y cargas de armas de los 1945. 16 fases, 2 jugadores simultáneos y una nueva barra de *power* (llamada *Overheat*) que nos hará invencibles durante un corto espacio de tiempo. *Banzaiiii*!!!

Siguiendo con estas dos compañías unidas debemos añadir que al ***Gunspike*** (del que ya os hablamos en anteriores noticias) se le han añadido, además de *Nash* y *Cammy*, otros 5 personajes ocultos más entre los que se encuentran *Megaman* y *B.B.Hood* (la caperucita del ***Darkstalkers***). Si lo que querían era atraernos poniendo estos personajes... ¡pues lo han conseguido!







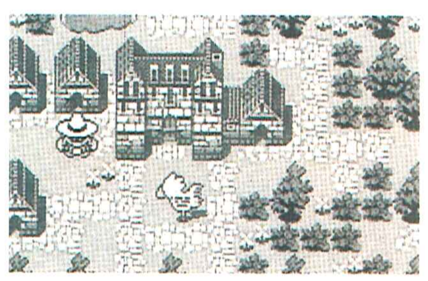
Rockman Battle & Fighters continua la línea de ***Megaman´s*** similares a la línea ***Power Battle*** pero en **Neo Geo Pocket**, e incluye a todos los enemigos de la primera y segunda parte del *arcade*.

Resident Evil Zero, después de tantas vueltas, va a acabar apareciendo para la **Dolphin** en lugar de la **Nintendo 64**. Esperemos que no hagan como con el *Onimusha*, que iba a salir para **PSX** y luego lo único que han hecho al portarlo a **PS2** ha sido mejorarle las texturas. También se ha anunciado una conversión del ***Zero*** para ***Game Boy Advanced*** que lógicamente tendrá opción para ser *linkeada* a la versión **Dolphin**. Se nos presenta un futuro lleno de consolas portátiles y cables links...

SQUARE:

Está casi acabado ***Working Chocobo*** para **Wonder Swan**. De hecho, el 21 de septiembre estará en la calle y costará 4200 yens. También se rumorea que aparecerá un ***Seiken Densetsu*** (***Legend of Mana***) y un ***Romancing Saga*** para la **Wonder Swan Color** que se dejarán caer estas *Navidades* en Japón.







Desde hace unos meses se están relanzando en Japón una serie de juegos clásicos de la compañía nipona bajo el sello ***Square Millennium Collection***. Éstos, además de tener un precio muy bueno vienen acompañados

de una serie de *merchandising* exclusivo para hacer las delicias de los coleccionistas. Los siguientes juegos son ***Ehrgeiz, Front Mission 3*** y ***Legend of Mana***.

Viendo el increíble éxito de ventas de ***Final Fantasy IX***, **Square** se estira un poco y nos regala la música del juego para nuestros oídos de posible bajada desde su pagina *web* en:

http://www.playonline.com/sounds/index.html

OTROS:

Namco h apuesto en camino ***Tales of Phantasia Dungeon***, la entrega portátil de esta mítica saga de *RPG´s*. El juego contara con 20 mazmorras y la nada despreciable cifra de 200 monstruos. La historia se desarrolla 100 años después del ***Tales os Phantasia***.

Eidos lanzará ***Tomb Raider Chronicles.*** Mientras todos los críos ya están tirándose de los pelos por este juego, nosotros esperamos que se cancele el proyecto (de ilusiones también se vive) para no tener que soportar a la deforme *Lara Croft*. Por cierto, se dice que el juego desvelará más el pasado de la señorita (como si nos interesara). Aparecerá en el 2001 para consolas de 128 bits.



Por cierto, el **DVD** que llevara **X-Box** será **Thomson**, yo no sé si partirme de risa.

Half Life para **Dreamcast** no contará con la opción multi-jugador, el juego cuenta con una gran historia, pero eso le resta muchos enteros frente a ***Quake III*** y ***Unreal Tournament***, sus dos más directos competidores.

Dead or Alive 2 esta de moda. A final de año se pondrá a la venta ***Dead or Alive 2: Hardcore*** que nos traerá un nuevo motor de juego más rápido y que posiblemente alcanzará los 60fps sin problemas junto a nuevas fases, nuevos trajes y secuencias de vídeo. No sabemos si este será el mismo juego que se pondrá a la venta en *Japón* en breve o tendrán diferencias.

Si tienes una **PS2** quizás quieras comprar el monitor que *Sanyo* pone a la venta por el "asequible" precio de 98.000 yenes. El modelo es el *LMU-TF150C4J* y contara con prestaciones tan interesantes como resolución de 1024 X 768 y conexiones de *SVHS, VGA* y *XGA*. Por cierto, utiliza la tecnología *LCD*, pero aseguran que los barridos de pantalla serán tan rápidos que se asemejarán a las pantallas de televisión de último modelo.

Marvelous Entertainment lanzará el próximo 4 de Agosto un juego para **GameBoy Color** basado en la serie de anime *Love Hina*, titulado ***Love Hina Pocket***. Quienes estén muy puestos en actuales éxitos del mundillo del anime nipón podrán disfrutar de este cartucho.



Koei prepara un *RPG* para **PlayStation2** titulado ***Angelique Toris***. En él manejaremos a una princesa que liderará un grupo de personajes para combatir a los enemigos. Podremos tener citas con algunos de los chicos que irán apareciendo (recordamos el hecho de que manejamos a una princesita, no a un protón del 15 tipo *Squall*, que eso quedaría raríto). El juego tendrá curiosos y originales sistemas de juego, como el *Love Communication System*. También podremos crear ciudades en continentes donde no las haya. Sin duda, el juego que todas las chicas roleras esperaban desde hace años...´





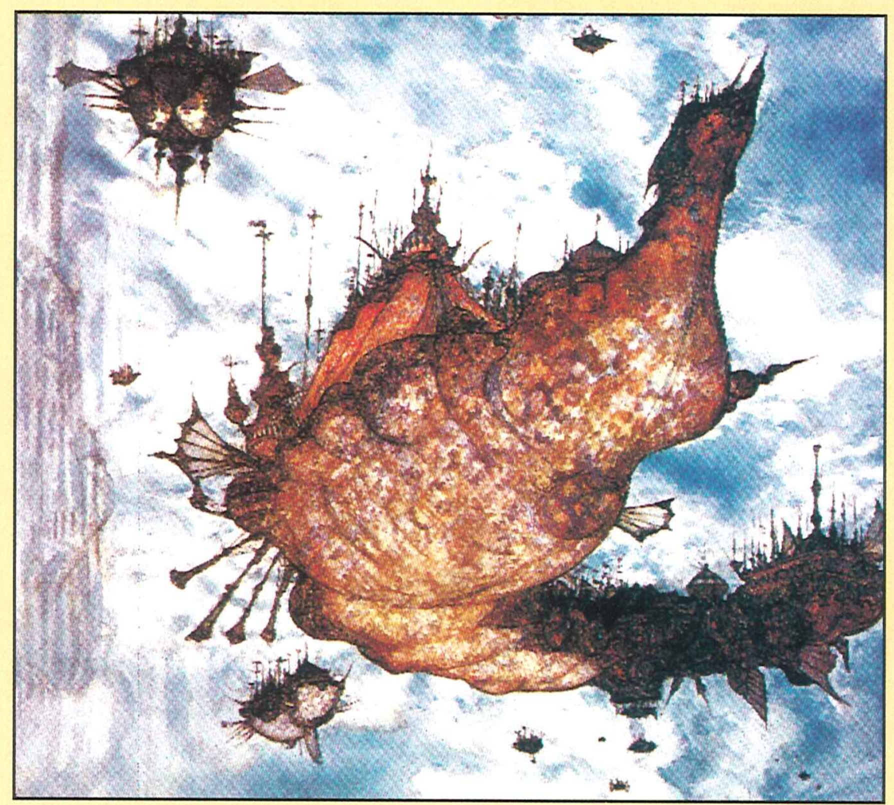




Y para acabar una noticia de última hora por parte de **SNK**. ¡¡Se prepara un versión doméstica de ***Garou, Mark of the Wolves*** para la **PlayStation**!! Finalmente nuestras plegarias han sido escuchadas (ahora a ver si meten algún personaje escondido y una presentación de anime). A ver si no le quitan tantos frames como al ***KOF'99***...

Mangafan
mangafan@teleline.es

FINAL FANTASY IX™





La primera impresión que me dio este ***Final Fantasy*** era muy diferente a la de los otros. Para empezar, la música. No se trataba del *opening* de costumbre. Además, el ambiente creado por la melodía no me recordaba a ninguna otra entrega de la saga.

Los gráficos de la demo no estaban entre los mejores, si no que marcaban la diferencia hasta tal punto que me dejaban bien claro que eran los mejores que había visto.

Al empezar el juego esa impresión es cada vez más y más grande.

Sí, sí, tiene el ambiente de ***Final Fantay***, pero no está tan claro. Tal vez el hecho de ver un ambiente medieval después de tanto tiempo se me hace raro. Creo que es eso.

Otro de los apartados que llaman la atención son las detalles en el juego.

Los personajes con nombres propios sobrepasan con creces la cantidad a encontrar en el 8. No sé hasta que punto puede tener esto importancia, de momento.

Los mini juegos también abundan. Los tipos de eventos especiales como el *Mognet*, buscar coleccionistas... más bien me recuerda a la saga ***Dragon Quest***.

Mensajes sin mucha importancia pero divertidos también se pueden ver en muchas partes.

Una de las cosas que más me impresionan es la cantidad de elecciones que tienes que hacer en el juego. Hasta en pequeños eventos tienes varias opciones para elegir que, en mucho o en poco, afectarán al transcurso de la historia.

El sistema de *Active System Event* es otro detalle muy bueno. Sobre todo eso de ver estos eventos y conocer bien la historia o a los personajes de la forma que quieras. Ver un lado del juego que no aparece en la historia... me parece un detalle bonito.

La cámara, quiero decir el punto de vista, en este juego también es rara. No es algo molesto, pero parece que estás viendo un teatro o una película.

El sistema del combate me deja tranquilo al ver que sigue como siempre. La idea del Trance y las habilidades me gustó. Sobre todo en Trance, que se puede atacar o hacer algo en estado Trance y que no se acaba en un momento.

Después de jugar un rato mi impresión sobre este juego es que está muy cercano al ***Final Fantasy III*** (**Nes**). Me refiero en cuanto al ambiente de aventura divertida y cómica. Imagino que la historia irá cambiando dramáticamente, pero de momento no es como en las últimas entregas, cubiertas por un ambiente triste y oscuro.

SISTEMAS DE JUEGO

En este juego no se incluyen instrucciones. Según dice el libreto que acompaña los 4 CDs, todo lo que se puede hacer se explica claramente en el propio juego.

Pues sí, casi todos los pasos se explican en el juego, además sin tener que pasar el tutorial. En el libreto sólo vienen formas de jugar, un par de pistas y los personajes. Es algo raro no ver instrucciones en el juego, pero pienso que para muchos de los que leen este artículo es algo habitual. Imagino que para saber como van los botones no creo que haya tanta dificultad, por eso aquí iré explicando algo sobre los otros sistemas, que son un poquito más difíciles de entender sin comprender lo que dice en la pantalla (estando en japonés, se entiende). Aparte, iremos viendo otros sistemas nuevos de esta última entrega de la saga y algunos puntos que destacan especialmente.







AVISOS EN LOS ESCENARIOS:

En anteriores sagas e incluso en otros juegos hay muchas veces que no se ven los cofres, personajes o caminos por culpa de ciertos componentes de los escenarios. Aquí en el FFIX al acercarse a algún objeto o algo escondido te aparece una marca de exclamación para que lo busquemos por los alrededores. Puede ser tanto algo que se ve (como cofres, puertas...) como lo que está escondido. También sale una interrogación en lugar de exclamación, pero esto significa casi lo mismo. Muchas veces el ? es sólo un detalle, como un comentario.

Nada más comenzar, la primera ciudad está llena de ! en las que puedes encontrar cartas, dinero, mensajes....







ACTIVE EVENT SYSTEM

Cuando estás en medio de la historia, hay veces que parpadea en la esquina "*Active Event System*". Esto es un sistema que te permite asistir en momentos determinados de la historia a ciertos eventos que están ocurriendo al mismo tiempo en otro lugar y a otras personas.

En el momento que te aparece el aviso de *AES* en la pantalla, das al *select* y puedes elegir el evento que quieras ver. En las opciones te pueden aparecer varios eventos. Además puedes no ver ninguno o ver todo el event. Estos events apenas tienen efecto en la historia real, pero si los ves puedes ver la otra cara de los personajes, otros secretos de la historia, otras verdades...

Dependiendo del evento que hayas visto, las opciones del siguiente evento varían, no solamente en el *AES* si no también en la historia real. Como ya he escrito, no es un efecto muy importante, son pequeños detalles como que cambia la frase de alguien, la situación...
Cómo una variación de la historia.















UNA TEORÍA

Esto no es algo confirmado, se trata de una teoría que tengo relacionada con la base en la que se ha ido formando esta saga.

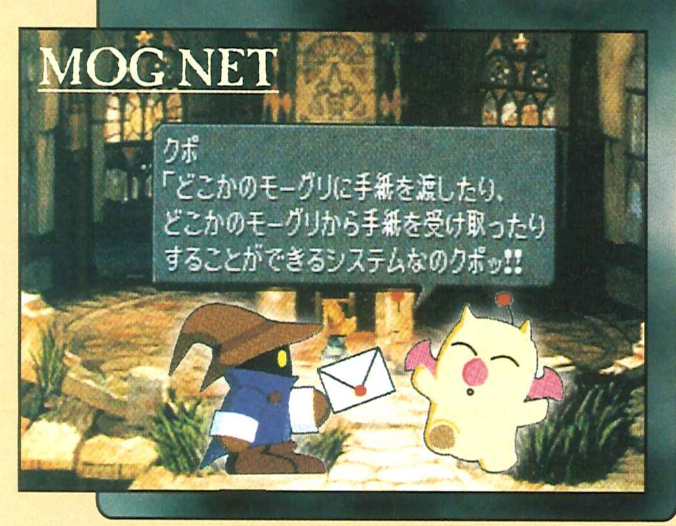
Si alguno de vosotros ha tenido como yo la oportunidad de jugar a todas las entregas de la saga, podrá sin duda plantearse la lógica de mi exposición. **Square** toma cada 3 juegos los datos para hacer un juego que es mejor que sus 2 antecesores. De este modo, las entregas 3, 6 y 9 de ***Final Fantasy*** serían las mejores. Esto viene a ser por lo siguiente.

En ***Final Fantasy I*** se creó un juego con un sistema de juego y combate muy bueno y original para la época en que salió. Esto fue la base de su éxito. Sin embargo, en ***Final Fantasy II*** el estilo de juego no era tan acertado, se dejaron muchos sistemas de lado que eran buenos y por lo contrario se centraron totalmente en hacer una buena historia. Fue en ***Final Fantasy III*** cuando la saga alcanzó el primer gran momento de gloria, sabiendo combinar a la perfección un elaborado sistema de juego con una historia acertada.

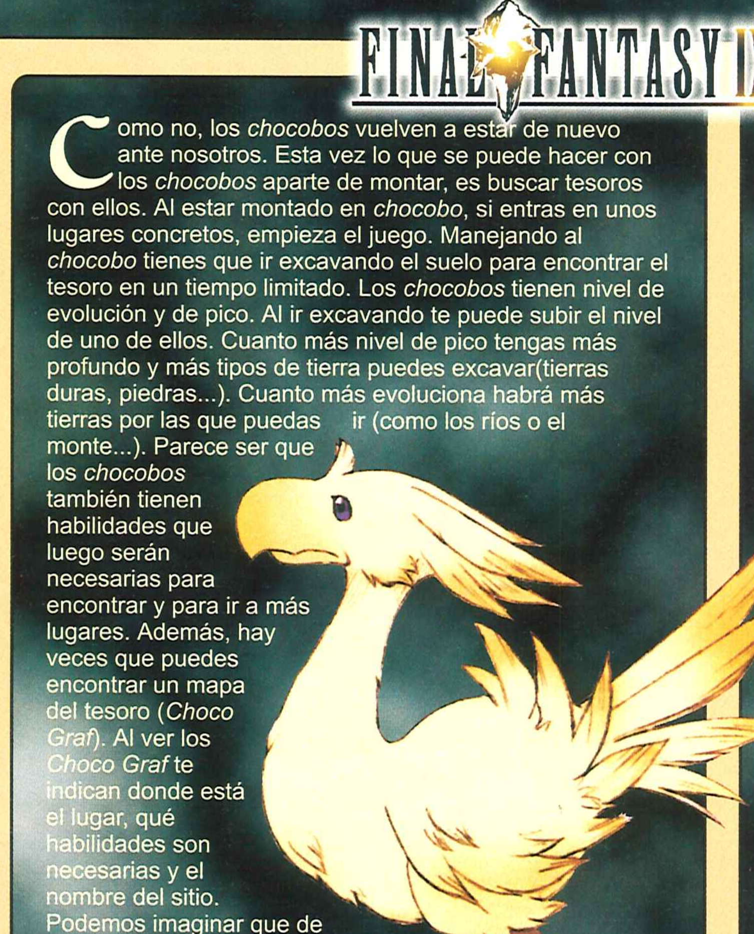
Este mismo hecho viene repitiendose en las siguientes entregas, contando ***FFIV*** y ***FFVII*** como buenas bases de juego y ***FFV-FFVIII*** como elaborados guiones. Es por ello que estamos ante el posible mejor ***FFantasy...***

Esta vez utilizamos a los *Mogles* para grabar en el juego, pero aparte de salvar partida puedes utilizar el *Mog Net*. Esto consiste en hacerle mensajero llevando cartas a los *Mogles* que te lo indican al recibir el trabajo de *MNet*. Hay veces que te pueden llegar cartas de las personas que has conocido en el mundo. De lo contrario hay veces que tienes que llevar mensajes a otras personas que aun ni has visto. Los *Mogles* no siempre están en el mismo sitio. Al avance del juego habrá *Mogles* que cambiarán de lugar, tendrás que ir buscándoles pasando el mensaje. Los mensajes puedes leerlos cuando te llegan y cuando has encontrado al *Mogle* correspondiente de su envío. Esta vez hay muchísimas personas que tienen nombres propios, incluyendo los *Mogles*, por eso es muy importante fijarse bien en ellos que a lo mejor te llegan mensajes desde ellos y te toca buscarles.

MOG NET



Como no, los *chocobos* vuelven a estar de nuevo ante nosotros. Esta vez lo que se puede hacer con los *chocobos* aparte de montar, es buscar tesoros con ellos. Al estar montado en *chocobo*, si entras en unos lugares concretos, empieza el juego. Manejando al *chocobo* tienes que ir excavando el suelo para encontrar el tesoro en un tiempo limitado. Los *chocobos* tienen nivel de evolución y de pico. Al ir excavando te puede subir el nivel de uno de ellos. Cuanto más nivel de pico tengas más profundo y más tipos de tierra puedes excavar(tierras duras, piedras...). Cuanto más evoluciona habrá más tierras por las que puedas ir (como los ríos o el monte...). Parece ser que los *chocobos* también tienen habilidades que luego serán necesarias para encontrar y para ir a más lugares. Además, hay veces que puedes encontrar un mapa del tesoro (*Choco Graf*). Al ver los *Choco Graf* te indican donde está el lugar, qué habilidades son necesarias y el nombre del sitio. Podemos imaginar que de esta forma seguro que iremos creando los otros tipos de *chocobos* que ya conocemos de otras partes de la saga.



CHOCOBOS

EL JUEGO DE CARTAS

Buena noticia para aquellos que se viciaron con las cartas de ***FFVIII***. Las cartas se juegan de forma diferente, dejando algo de rastro en el sistema. Se juega como en el ***VIII*** de 5 cartas en 5, poniendo una a una en la tabla. Hasta aquí bien, pero esta vez en las cartas no se indica la fuerza con números. Bueno sí, pero como si fueran unos códigos. Esto hace que la única forma de conocer la utilidad de cada carta sean las flechas que te aparecen.

Flechas: En lugar de tener los números, tienen flechas en el borde que te indican en qué sentido tiene efecto la carta. Ejemplo: al poner la carta en la tabla, si tiene flechas hacia abajo, abajo derecha y abajo izquierda, la pones en el centro. Si te lo ponen una carta al lado de una tuya que no tiene flecha (en este caso a la izquierda) y el enemigo tiene la flecha en el sentido donde tu no la tienes (en este caso a la derecha) esta carta te la devuelven. En el caso de que tu carta tenga la flecha donde te la han puesto, empieza un combate y quien tenga más vida (que te aparece con números) gana, y puede volver la carta.

El sistema de combate es misterioso. De momento no se ha descubierto del todo. Existe también el sistema de combo, que consiste en que al dar la vuelta a la carta del enemigo tras el combate también se le puede darla vuelta a la carta que está junto a las otras. Digamos que es como un *Chain*. Al ganar el juego, puedes quitar una carta de las que tiene el enemigo y si le ganas quitando todas sus cartas en el juego (*perfect*) le puedes quitar todas.

De momento no sabemos otros efectos de las cartas, así como si luego se pueden cambiar o convertir en algo como en el ***VIII***. Esperemos que sí.

Aparte de esto, hay un nivel llamado *Collector Level* que al ir completando las cartas te ira subiendo. Tampoco sabemos como afectará esto en el juego.

COLECCIONISTAS

En el mundo existen coleccionistas, coleccionistas de monedas, cafés... ¿*Mangas* tal vez? Si ves a estos coleccionistas y si tienes lo que buscan, puedes ayudarles a completar sus colecciones. Al ayudarles, seguro que te darán alguna recompensa. Por ejemplo, *Stela* busca las diez monedas especiales con los nombres de los horóscopos, llamado *Sterazio*. *Morid* es un anciano que busca el mejor café del mundo. Encuentra a estos coleccionistas y ayúdales a completar sus colecciones.

FINAL FANTASY IX

HISTORIA

Para quienes aún no han tenido la ocasión de jugarlo, aquí tenéis una buena descripción de los primeros minutos de juego...

Jitan, un chico del famoso Grupo de teatro *Tantaratan*, como siempre navega con su *Teatro Aereo Prismadonna*. Entra en una de las habitaciones, enciende la luz con las cerillas y se dispone a esperar a sus compañeros. Cuando se hace la luz los demás aparecen.

Jitan: *¿Y el jefe?*

En ese momento se oye un estornudo y se sabe que ha llegado el jefe. Se abre la puerta y entra un hombre con mascara de dragón.

Tiene lugar el primer combate, tras el cual...

Hombre de la mascara: *Muy bien chicos, habéis mejorado mucho. Vamos, entrad en la habitación y hablemos de la misión.*

Según la conversación se sabe que planea secuestrar la *Princesa Garnet de Alexandria*. Tras el repaso del plan, cambia la escena a la ciudad de *Alexandria*...

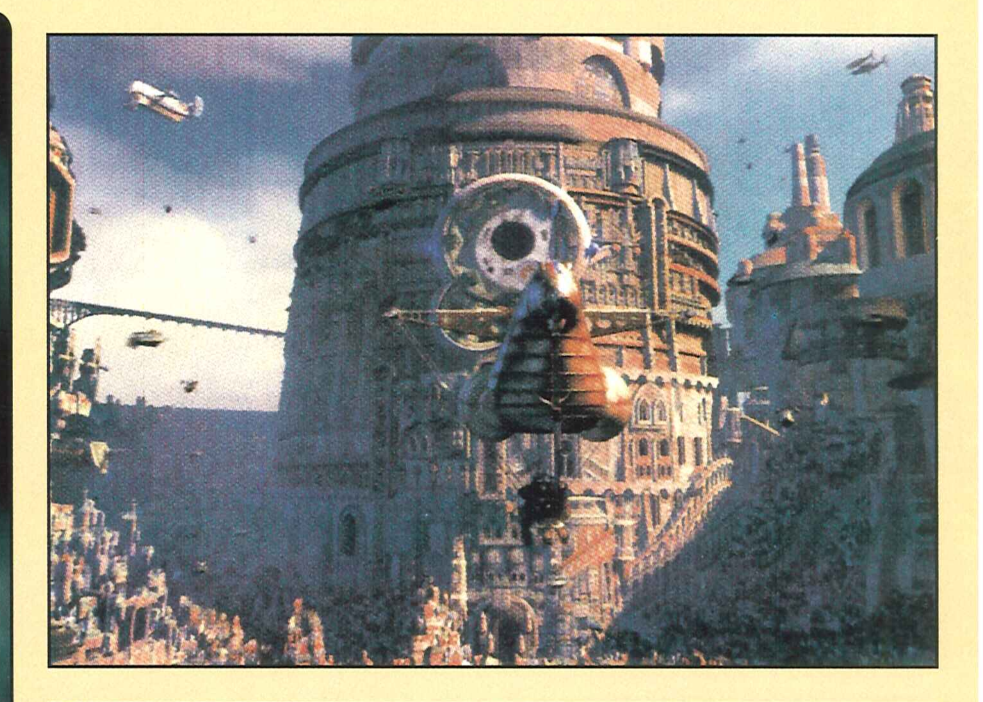
Animación *CG*.

Cambia la escena al protagonista. Un chico con sombrero (*Bibi*) mira hacia arriba. Pasa el *Prismadonnna* surcando el cielo. El chico cae al suelo al estar despistado. Un niño viene y ayuda. Ve el ticket que tiene *Bibi*.

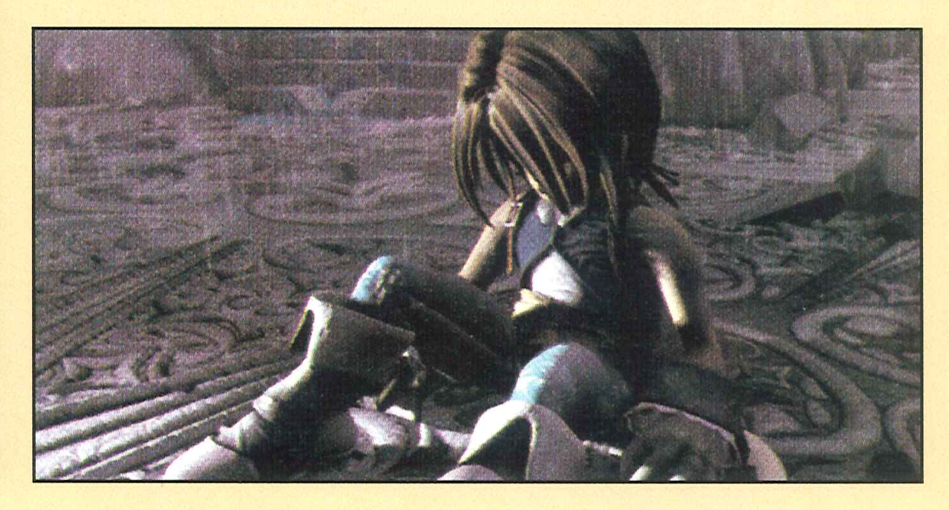
Niño: *¿Vas a ir al teatro?*

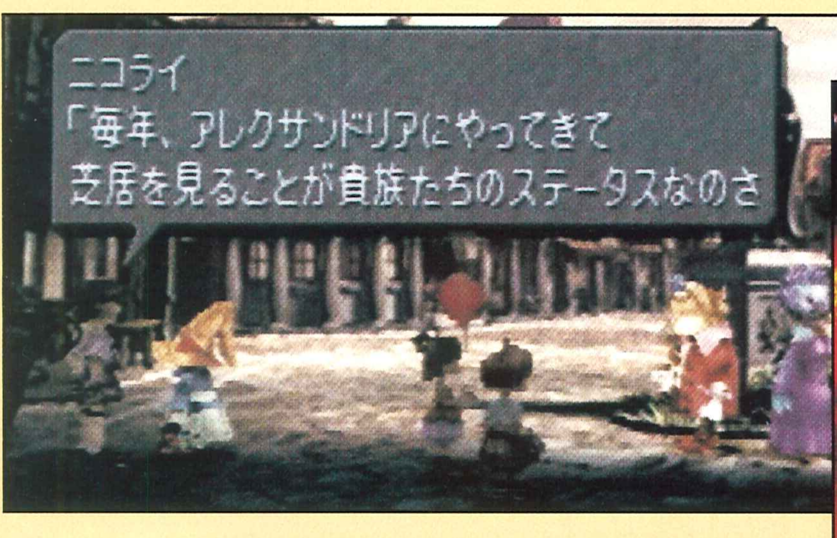
Bibi contesta que sí. Era la fiesta de la ciudad. Todos los nobles y la gente de fuera venían a ver el teatro que llegaba. *Bibi* era uno de ellos. Va corriendo por la ciudad hasta donde está el teatro. Llega al puesto de entrada.

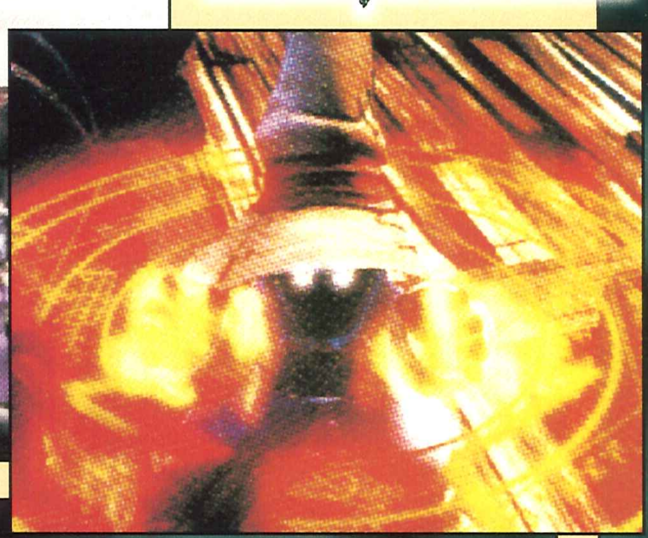
Portero: *Oye chico, lo siento pero este ticket es falso...*











Bibi se lleva una gran decepción. Sin saber que hacer, ronda por la ciudad. Un chico ratón...

Chico: *¡Eh! ¡Ten cuidado!*
Bibi: *Lo, lo siento...*

El chico mira la mano de *Bibi* y el ticket, luego pregunta si quiere ver el teatro. *Bibi* contesta que sí. Según el chico, tiene un plan para ir pasando por encima del tejado hasta llegar al lugar del teatro. *Bibi* y el chico juntos suben por el tejado con la escalera que había en el callejón.....

Cambio de escena. Vídeo *CG* de la princesa, apunto de dar comienzo el teatro.

El protagonista vuelve a ser *Jitan*. Antes de empezar el teatro, en el vestuario de *Tantaratan*. Todo el mundo confirma el plan de nuevo. Salen a escena.

En mitad de una escena entran en combate por exigencias del guión. Luego un mini juego de esquivar espadas con el compañero. Disimulando se van colando dentro del castillo...

Jitan y su compañero se cambian de ropa al estilo de los soldados del castillo para buscar a la princesa. Al subir a la segunda planta se cruzan con una chica que parece tener prisa y se va como si huyese de *Jitan*. *Jitan* se da cuenta y la persigue con su compañero.

Cambia de Protagonista a *Steiner*. En el asiento de la Reina. Entra un soldado a informar de que la princesa ha desaparecido. *Steiner*, con orden de la reina entra en misión de encontrarla. Llama a sus hombres (sólo han venido dos) y empieza a buscar por todo el castillo. Tras una vuelta entera al castillo encuentran a la princesa en una de las torres, perseguida por alguien.

Cambia la escena y el protagonista (*Jitan*). Entra una animación *CG*. La princesa *Garnet* coge una de las cuerdas que tiene para colgar las banderas y salta hasta otro edificio. *Jitan* la sigue. *Steiner* después. *Jitan* coge a la princesa. La princesa pregunta

Garnet: *¿Eres del teatro? Si es así... ¡Por favor! ¡Secuéstrame!*

Jitan se sorprende, pero luego sonríe.

Jitan: *Si es eso lo que usted desea, ¿Me dejará secuestrarla, mi princesa?*

Entra *Steiner*. Los dos huyen y entran en el teatro. *Steiner* piensa que la princesa ha sido secuestrada y les sigue. Rápidamente *Jitan* habla con el jefe del teatro en escena e intenta seguir la obra, utilizando a *Steiner* y *Garnet*. Tiene lugar un enfrentamiento con *Steiner*.

Al mismo tiempo, *Bibi* y el chico ratón, descubren que ha entrado por el tejado. *Bibi* sube a la escena huyendo de los guardias. *Bibi* efectúa un conjuro de fuego y quema la ropa de la princesa. Se descubre que es *Garnet*. Llegan los hombres de *Steiner* y entran en combate nuevamente.

En medio del combate, la Reina decide utilizar *Bom*. Dispara contra la escena y empieza a crecer y crecer...

Al final se mueve el teatro aéreo para huir del castillo, pero *Bom* explota. La nave pierde parte del escenario por la explosión, pero aguanta. Consiguen huir de las garras de la Reina.

Prismadonna cayó, y además, en el peor sitio del mundo, en el *Bosque de los Diablos*.......



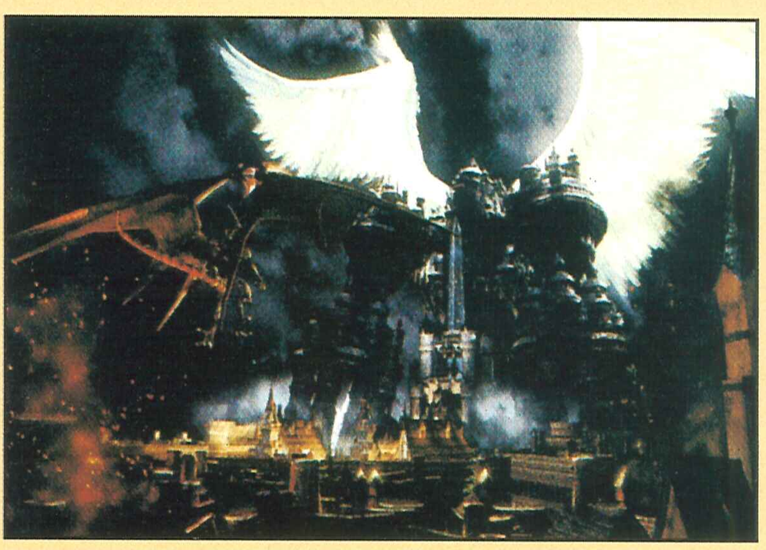
TIPOS DE HABILIDADES

El sistema de habilidades también cambió de forma. Para aprender las habilidades tienes que poner armas, armaduras y accesorios correspondientes. Al tenerlos puestos, tienes que elegir las habilidades que vas a utilizar o que quieres aprender. Luego en el combate ganas unos *AP* (*Ability Points*) correspondientes para aprender hasta llegar a nivel *Master*. Una vez aprendidas las habilidades, no hace falta llevarlas encima.

Una de las cosas importantes es que hay habilidades que son propias de algunos personajes, como la magia negra de *Bibi*, y que otros no pueden aprender. También habilidades que son comunes pero que algunos no pueden aprender. La cantidad de *AP* que se necesita también varia según el personaje; hay personajes que tardan más y otros menos.

ACCION ABILITY: Son propias de cada personaje. La mayoría de ellas gastan *MP*, aunque hay algunas que no. También la mayoría son de uso directamente en combate.

SUPORT ABILITY: Son habilidades que sirven de ayuda en el combate. Aquí sí podemos observar algo nuevo: piedras mágicas. Las piedras mágicas son como *MP* para el *ability*. Cada *SA* tiene unos puntos piedra que necesitan para poner esa habilidad. Cuanto más útil sea, más piedras necesitas. Las piedras te aumentan al subir el nivel. La cantidad que te sube o que se necesita para llevar es diferente en cada personaje. Estas piedras tienes que repartirlas en cada *SA* para usarlas en el combate.





SISTEMA DE LA LUCHA



El sistema de combate sigue manteniendo el sistema de siempre (desde el *FFV*). Con la barra de tiempo y de *Límite*. Bueno, ya no se llama Limite, ahora es *Trance* (sin drogas a tope). La barra se aumentará al recibir golpes de enemigos, y cuando se rellena entra en modo *Trance*. Se te ilumina el cuerpo en rojo, se aumentará el ataque y lo más importante, la habilidad que llevas se convierte en otra más potente. La barra de *Tranc e* irá bajando en cada acción, pero no te bajará de golpe a cero como antes. Se te ira bajando una cantidad concreta en cada acción, excepto en el caso de que muera el personaje o que se convierta en zombi.

MEZCLAR (COMBINAR) OBJETOS

Hay tiendas donde te combinan los objetos. Puedes crear nuevos objetos con esto, gastando dos objetos y pagando el dinero correspondiente. No tenemos mucha información aún sobre este sistema.

GUILTY GEAR X



LA ESPERADA SECUELA YA ES UN HECHO REAL. EL PASADO MES DE JULIO SE PUDIERON TANTEAR LAS PRIMERAS NAOMIS CON GUILTY GEAR X EN LAS LEJANAS TIERRAS NIPONAS. AHORA SÓLO NOS CABE ESPERAR PACIENTES LA CONVERSIÓN A DREAMCAST

















Uno no sabe si debe sentir regocijo o preocupación al saber que en Japón miles y miles de personas aficionadas al estilo *versus* pueden picarse abiertamente con esta secuela del caótico ***Guilty Gear*** que **Arc System Works** ha programado bajo licencia de **Sammy**. ¿Pensáis que es algo realmente increíble? No estaría yo tan seguro si tenemos en cuenta que hasta finales de año no saldrá (por supuesto también en Japón) la versión casera de este bestial *arcade*.

Como pudimos observar en los vídeos que os ofrecimos hace unos meses, este nuevo ***Guilty Gear*** es mucho menos descontrolado que la exageradísima primera parte para **PlayStation**. Es muy posible que el factor velocidad (importantísimo en esta saga) haya quedado muy dañado al dotar de una burrada de *frames* a cada uno de los antiguos y nuevos luchadores que forman plantilla en ***GGX*** (ver página siguiente), pero la espectacularidad y acabado le conceden un perdón eterno. Sí, vale, es posible que parezca demasiado flipado con este juego, pero no podréis negarme que la bestial resolución de los personajes (en cualquiera de las distancias que nos ofrece el *zoom*) es lo mejor que se ha programado hasta el momento en formato 2D, a una distancia enorme de intentar compararlo con los pixelados personajes del ***Marvel Vs. Capcom 2*** o la última entrega de ***Street Fighter III***. Parece increíble que una compañía como **Arc System**, salida prácticamente de la nada, pueda ofrecer unos trabajos tan impecables explotando de pasmosa manera las cualidades de consolas con algún tiempo de vida. Aún me pregunto cómo consiguieron hacer el ***Guilty Gear*** original en una **PSX** de memoria tan limitada, dotando de una larga lista de ataques a cada personaje y una suma total de *frames* que dejan en evidencia a los señores de **SNK** por sus patéticas conversiones para dicha consola. Además, teniendo en cuenta lo bestias que podían ser ciertos ataques, incluyendo los fatídicos y poco acertados "*Destroyers*", tenemos ante nosotros las grandes incógnitas de cómo no se ralentizaba nuestra **PlayStation** con semejantes movimientos bruscos, y cómo cargaba en un tiempo tan mínimo.

Con la aparición de ***Guilty Gear X*** para **Dreamcast** estaremos asistiendo a un momento de gloria que seguramente servirá de escuela para muchas de las grandes compañías, que tendrán ante sus ojos la prueba evidente de que a veces tener el máximo presupuesto no da como resultado un buen juego.

He aquí el más suculento plato de suavidad, velocidad y espectacularidad, correctamente cocinado y listo para servir. ¡¡Malditos japoneses con suerte!! Creo que necesito unas buenas vacaciones...

Mr. Karate
mrkarate@mixmail.com

SOL BADGUY

Este chico-malo es el prota del juego, dejando buena constancia de ello en cada uno de sus abusivos ataques y supers (por no citar su nuevo ataque de Fénix). Si eres el típico pardillo que busca la victoria fácil, Sol es tu hombre. Muy similar a Hayato (Star Gladiator).

KY KISKE

Este luchador de ropas castlevanicas tiene en su lista de ataques movimientos rápidos de fácil enlazado que hacen de él un poderoso enemigo. No nos creamos que con manejar al prota se le vencerá fácilmente, ya que tienen el mismo número de combinaciones posibles.

MILLIA RAGE

Todos piensan en un principio que sus ataques con el pelo la hacen invencible, pero se equivocan, ya que el resto de ataques son también estratégicamente puñeteros. La han ralentizado un poco, sobretodo esa patada rápida baja que se igualaba a la de Chipp y quitaba demasiada vida, pero le han sumado nuevos especiales.

CHIPP ZANUFF

He aquí al hombre-bala más rápido de todos (y os aseguro que de todos) los juegos de lucha que se han hecho hasta el momento. Pelear contra Chipp es como jugar en modo Hyper Turbo, solo que nosotros no llevaremos la misma velocidad que quien maneje a este flipadísimo ninja cyberpunk. Para amantes de los combos.

MAY

Esta chica de arma discreta debe estar muy feliz al reencontrarse con el hombre de su vida, el pirata Johnny. Atentos al nuevo especial en el que salen a ayudarla sus monas compañeras piratonas... ¡¡O el de la abuela estilo Hulk!!

FAUST

El Doctor BaldHead ha dejado misteriosamente la plantilla de luchadores, dando paso a este Fausto de cabeza tapada. Podría tratarse de la persona que dejó escapar al doctor de la cárcel en la que se encontraba. Muy lento en combos y ataques patéticos de aspecto, aunque raros para sorprender al rival.



Este bruto lobotomizado volverá a pelear por orden de quienes lo controlan. Para quienes no le conozcan, un consejo: reponeos del primer golpe o estáis K.O.

POTEMKIN



AXL LOW

La versión Guilty del conocido Billy Kane verá potenciados los tajos de sus kusari en un 100%. Ya no sólo será un luchador con un largo listado de ataques especiales (la mayoría medianamente útiles), sino que sus golpes normales podrán combinarse libremente al dotarsele de tan largo alcance. Curiosamente, sin © de SNK...

BAIKEN

Desde el primer momento en que vimos a Baiken en el primer Guilty Gear nos vino la imágen de Kenshin Himura (algo más andrajoso, tuerto, manco y en tía... ejem). Ahora, ésta oculta luchadora es uno de los personajes en plantilla. ¿Seguirán siendo sus ataques tan brutalmente perfectos? A ver la nivelación.

JOHNNY

Cuando recogió y formó a May, este vaquero-pirata-samurai nunca debió pensar en la posibilidad de verse las caras con ella. Muy recomendado para los jugadores que vacilan de ser la joxtia. ¿Quienes si no van a manejar a este hombre conocido como "Johnny"?

JAM KURADOBERI

Nueva fémina para un juego en el que no sobran precisamente. Jam es una luchadora de kung-fu con combos muy rápidos en los que el cuerpo a cuerpo es fundamental. Quizá no le vaya bien ponerse muy cerca de Potemkin, pero si le da un pequeño toque el combate es suyo...

ANJI MITO

No, no haré referencia a los Locomia, que hace años de eso... Anji es el personaje de más combos de todo el juego. Las posibilidades de unir cada botón de ataque se elevan a las ganas que tengamos de ir probando. Ideal para un Marvel Vs. Capcom...

ZATO-1

Los extraños ataques de este luchador ciego son su fuerte para llegar a alcanzar la victoria. Tiene una cantidad de combos mediana, pero ciertos ataques hacen que esos combos sean un auténtico peligro. Aún no sabemos si le ha aumentado la velocidad a su antiguo especial y a cómo será su oscuridad ascendente...

VENOM

Este chico-malo es el prota del juego, dejando buena constancia de ello en cada uno de sus abusivos ataques y supers (por no citar su nuevo ataque de Fénix). Si eres el típico pardillo que busca la victoria fácil, Sol es tu hombre. Muy similar a Hayato (Star Gladiator).

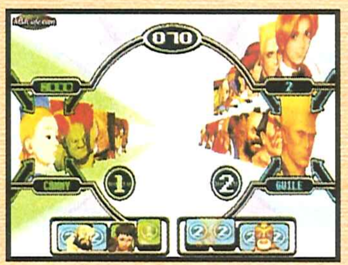
TESTAMENT

No sabemos exactamente quién será el enemigo final de esta entrega Guilty, pero sí que entre los presentes que no están en el panel inicial se encuentra el extraño ser llamado Testament. Se supone que es el jefe final, pero extrañaría que no hubiese nadie más tra él (o ello, que no está del todo definido). Guadañazos asegurados y golpes macabros extraños donde los haya. Pues vale majo, que no te pille Marilin Manson que hace de ti una peli.



¡¡PERSONAJES PRINCIPALES DESVELADOS!! ¡¡YA FALTA MENOS PARA LA GRAN LLEGADA A NUESTRAS DREAMCAST!!










28 personajes (tal y como os dijimos en anteriores comentarios) formarán la plantilla inicial de Capcom Vs. SNK: Millenium Fight 2000.
Por parte de SNK: Kyo - Iori - Benimaru - Terry - Ryo - Mai - King - Yuri - Vice - Kim - Raiden - Yamazai - Geese - Rugal
Y de CAPCOM: Ryu - Ken - ChunLi - Zangief - Guile - Dhalsim - Honda - Blanka - Sakura - Cammy - Balrog - Bison - Sagat - Vega.
Al elegir el modo de juego, Capcom o SNK, los dibujos de los personajes cambiarán con el estilo de cada compañía (foto 2).
Con respecto al modo de combinar 4 puntos para hacer equipos de luchadores según fuerza (ratio) estos son los puntos de cada:
Vice, Benimaru, Yuri, KIng, Blanka, Sakura, Cammy y Dhalsim son de 1; Geese, Yamazaki, Rugal, Balrog, Sagay y Vega de 3.
Los demás son todos de ratio 2. Se rumorea que Nakoruru y Morrigan puedan estar ocultas en el juego (y no sabemos quién más).
El arcade se está jugando actualmente en Japón y a finales de Septiembre saldrá a la venta la versión Dreamcast.







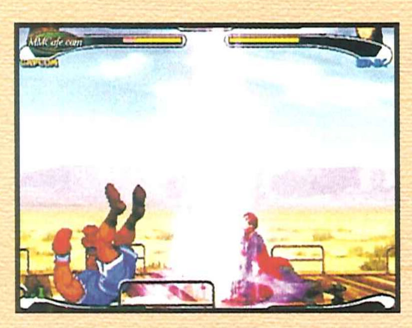




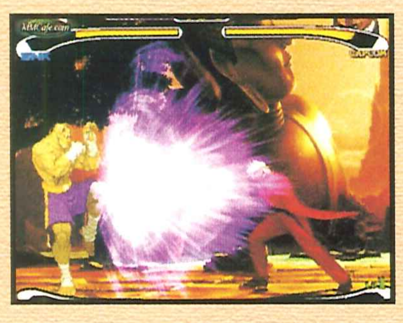


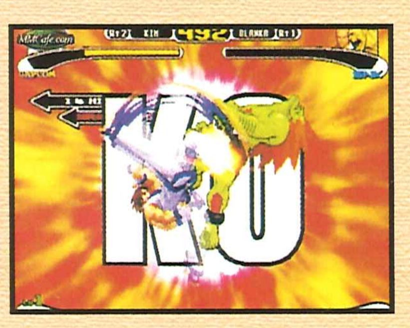












Información e imágenes obtenidas del noticiario Madman's Cafe

EQUIPOS DISPONIBLES EN SNK Vs. CAPCOM: THE MATCH OF THE MILLENIUM (NEO·GEO POCKET COLOR)

Estos son los que he encontrado a base de probar combinaciones según la situación de los personajes en sus historias correspondientes. Es posible que haya más, aunque yo no he podido encontrarlos. Seguid probando...



PARA MODO TAG:

Kyo - Ryu: Team Mighty
Terry - Ken: Usa Heroes
Iori - Gouki: Dark Duo
Mai - ChunLi: Fight Queens
Zangief - Haohmaru: Crushers
Ryo - Dan: The Big Bross
Yuri - B.B.Hood: Team Schizo
Nakoruru - Morrigan: Punishers
Akari - Felicia: The Rollers
Athena - Sakura: Heroines
Guile - Leona: The Soldiers
Geese - Vega: Evil Hunger
Iori Orochi - Evil Ryu: Nightmares
Kyo - Iori: Anti Orochis
Ryo - Yuri: Duo Kyokugen
Terry - Geese: Wild Hunger
Iori - Orochi Iori: Iori Twins
Nakoruru - Haohmaru: Team Samurai
Nakoruru - Akari: The Shamans
Leona - Iori: Orochi Powers
Athena - Felicia: Superstars
Yuri - Sakura: Wild Flowers
Yuri - Dan: Narcissists
Ryu - Ken: The Rivals
Morrigan - Felicia: Vampire Tag
Felicia - B.B. Hood: Vampire Tag
B.B. Hood - Morrigan: Vampire Tag
ChunLi - Guile: Avenging Duo
Sakura - Dan: Wild Combo
Ryu - Sakura: Cherry Wish
Ryu - Evil Ryu: Double Ryu
Evil Ryu - Gouki: Killer Wave

PARA MODO TEAM:

Kyo - Ryo - Terry: SNK Heroes
Mai - Yuri - Athena SNK Heroines
Kyo - Iori - Leona: KOF Bombers
Nakoruru - Haohmaru - Akari: The Blades
Ryu - ChunLi - Zangief: Team ST2
Ryu - Ken - Guile: Team ST2
Ryu - Ken - Gouki: The Fellows
Ryu- Ken - Vega: The Chosen
ChunLi - Guile - Vega: The Chosen
Felicia - Morrigan - B.B. Hood: Team Vampire
Ryu - Yuri - Dan: Mighty Trio
Terry - Ken - Guile: Usa Dream

Tres nombres... tan sólo tres nombres: **Konami**, *Hideo Kojima* y **PlayStation 2**. Por el momento, la suma suena a ***Metal Gear***... pero ha resultado ser un bombazo llamado ***Z.O.E.*** (***Zone Of the Enders***).

ZONE OF THE ENDERS

Konami, empresa histórica como pocas, quiere empezar fuerte en la nueva consola de **Sony**. Tras haberse convertido en la compañía que ha realizado el que posiblemente haya sido el juego más impactante de los últimos tiempos (nos referimos, claro, a ***Metal Gear Solid***), **Konami** no quiere dejar de estar en boca de los usuarios, y por ello ha reunido a *la creme de la creme* de este mundillo. Aunque ya de por sí sus títulos en general rebosan calidad por los cuatro costados (ejemplos claros son sus últimos programas para **PlayStation**, como ***Gungage***, ***Perfect Striker*** o los delirantes ***Bishi Bashi***), los fans de la compañía siempre esperan nuevas entregas de sus más famosas sagas, como pueden ser ***Gradius*** (cuya nueva entrega estamos a punto de disfrutar en **PS2**), ***Contra*** (a pesar de las últimas desgraciadas entregas, muy poco niponas), ***Castlevania*** (genialidades en 2D, no tanto en 3D) y demás juegos maravillosos. La saga de aventuras ***Metal Gear*** supuso uno de los mayores éxitos de **Konami**, y prueba de ello es que aún hoy en día mucha gente continúa jugando a las maravillosas entregas para **MSX2** (e incluso en las versiones para **NES**, **PC** y **Commodore 64**, aunque en éstas muy poco tuvo que ver el *sensei Kojima*). Es por ello que la calidad de la compañía en sus obras y el buen hacer creativo de *Hideo Kojima* hicieron de la tercera entrega de la saga, ***Metal Gear Solid,*** un auténtico *boom* que revolucionó tanto audiovisualmente como en términos jugables el género del videojuego.

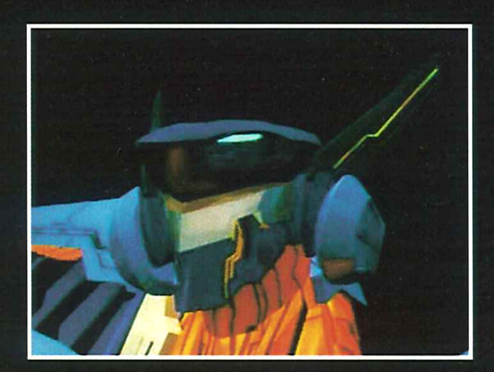
Actualmente, a la vez del desarrollo de la nueva entrega de las aventuras del amigo *Solid Snake*, *Hideo Kojima* está dirigiendo y



produciendo una nueva obra de arte lúdica: ***Z.O.E.*** El proyecto se ha concebido como una total superproducción, en la cual se han reunido en torno al proyecto varios nombres muy conocidos por los *frikis* como nosotros. El *character designer* del juego es *Nobuyoshi Nishimura*, responsable del diseño en series como ***Gundam*** y que ya se unió a **Konami** en el 98 para trabajar como miembro del equipo de animación de ***Metal Gear Solid***, exhibiendo su arte en el campo digital. *Noriaki Okamura*, director y diseñador de escenarios en ***Z.O.E.***, forma parte de **Konami** desde 1990, siendo parte central del *Team Kojima* y habiendo trabajado como programador principal en ***Policenauts*** para **PC98, 3DO** y **PlayStation**, además de haber dirigido y escrito los dos primeros volúmenes de ***Tokimeki Memorial Drama***, siendo conocido a partir de entonces por los fans nipones como "el diseñador de juegos que te hace llorar" por sus intensas tramas. El diseñador de la parte mecánica es *Yoji Shinkawa*, miembro de la empresa desde el 94, trabajando para *Kojima* en ***Policenauts Private Collection*** como diseñador, haciendo también los diseños mecánicos en ***MGS***. Según dice, los diseños de los *mechas* de ***Z.O.E.*** como *Jehuty* vienen de cuando se dedicaba a diseñar robots en sus días escolares... qué cosas, ¿no?

Lo que la misma **Konami** llama *dramatic action adventure game*, ***Z.O.E.*** nos pone a los mandos de un increíble humanoide mecánico armado hasta los dientes llamado *Jehuty*. Pero esto no es uno de esos penosos "simuladores de robots", muy al contrario, nos meterá en una historia sumamente profunda, aparte de representar unos combates de *mechas* increíblemente intensos. Se nos dará la posibilidad de tener libertad de movimientos en el aire, usando el mando analógico. Mediante una estratégica cámara que buscará el mejor ángulo para que no perdamos detalle de la movida (como en ***MGS***, pero mucho más espectacular), controlaremos la impresionante acción que nos llevará por una verdadera historia digna del mejor film de animación.

Esta historia nos sitúa en el siglo XXII, en nuestro sistema solar. Los seres humanos se han ido expandiendo y han ido ocupando planetas como Marte para habitarlos, y han comenzado el acercamiento a Júpiter para obtener recursos naturales del planeta. Para ello, han mandado obreros especialmente preparados para dicha misión a una colonia espacial llamada "*Antilia*", que está situada en un satélite que orbita Júpiter. Esta gente se hacen llamar "*Enders*", por aquello de que están viviendo en "El fin del mundo". *Leo Stenbuck*, el protagonista de nuestro juego, es un chico *Ender* bastante introvertido que











ha sido forzado a acompañar a sus amigos para ir a la "*UNSF*" (la fuerza espacial de la ONU) y robar en la chatarra de allí, pero mismamente le pillan. Al mismo tiempo, los fanáticos del régimen militar de Marte, conocidos como *Z.O.E.* toman acciones violentas, en las cuales *Antilia* se convierte en un campo de batalla. Así, *Leo* no puede evitar el observar como sus compañeros pierden la vida, maldiciéndose así mismo por no haber podido hacer nada por evitarlo. Asustado, huye corriendo para salir de allí, y termina en un lugar donde reside la verdadera razón de este atentado y la llave para sobrevivir: la gigantesca arma humanoide (llamadas estas armas como "*orbital frames*") *Jehuty*.

Los personajes principales son:
- *Leo Stenbuck*, que con sus catorce años terminará luchando contra la fuerza militar *Z.O.E.*
- *Celvice Klein*, una chica que voluntariamente trabaja ayudando a los huérfanos de *Antilia*. También tiene 14 añitos.
- *Viola*, toda una mujer de 22 años que pertenece al cuerpo (¡y vaya cuerpo!) militar *Z.O.E.*, siendo rival de *Leo*. Su *orbital frame* se llama "*Neith*". Se caracteriza por ser un personaje que desea morir en combate, causa esta por la cual siempre combatirá en el frente de batalla.

Los otros protagonistas del juego son los *orbital frames*, protagonistas de los combates más espectaculares que veamos en mucho tiempo:

- *Jehuty*, un reluciente y nuevo modelo que *Leo Stenbuck* tendrá la suerte de pilotar. Una máquina misteriosa que es la causante directa de todos los problemas en la colonia.
- *Neith*, el *orbital frame* que tripula *Viola*. Uno de los más poderosos existentes.
- *Tempest*, otro mecanoide enemigo. Una máquina diabólica construida expresamente para la destrucción de ciudades enteras.
- *Raptor*, *orbital frame* enemigo, que los *Z.O.E.* producen en masa.

Zone Of the Enders va a ser uno de los títulos a tener en cuenta, un videojuego que va a explotar técnicamente la **PlayStation 2** como pocos juegos lo harán, y con un desarrollo lo sumamente complejo como para que permanezca en nuestros corazones al igual que los grandes títulos de la grandísima **Konami**. Aún está muy en pañales, pero por lo poco que hemos podido sacar a la compañía nipona, está claro que tenemos ante nosotros un verdadero crack. Un motivo más para adquirir la 128 bits de **Sony**.

Spidey
joserparker@retemail.es



DINO CRISIS 2

De las sorpresas que Capcom nos reservó para el E3 y junto a Resident Evil Zero, Dino Crisis 2 para PSX son sin duda el mejor regalo para los amantes del *survival horror*.

El género del *survival horror*, desde que los profesionales de **Capsule Computers** lo reinventasen, ha marcado un antes y un después en la compañía nipona. Por méritos propios, **Capcom** se ha convertido en el estandarte de este tipo de aventuras, y gracias a su buen hacer, toda una legión de fanáticos de este género esperan como agua de mayo cualquiera de sus sustos en forma de videojuego. Es por ello que, a pesar de que el máximo exponente es la famosa saga ***Resident Evil*** (***Biohazard*** en Japón), ***Dino Crisis*** supuso todo un impacto gracias a su estupenda realización y a su novedosa temática, el tema de los dinosaurios, que no veíamos tan bien tratado desde los tiempos de esa obra maestra intemporal de **Ocean**: ***Where Time Stood Still***.

En ***Dino Crisis*** la aventura terminaba con el doctor *Kirk* (el hombre que desarrolló a estos dinosaurios) bajo custodia. Pero claro, otros individuos continuaron las investigaciones, incluyendo en esto al gobierno de la pequeña población donde los consabidos hechos tuvieron lugar. Como es natural, las cosas se van de las manos, y para colmo de males, el desastre resulta aún mayor cuando los letales dinosaurios toman la ciudad, invaden la jungla de la isla y los predadores encuentran en todo esto un festín de muerte y horror. El gobierno planea una misión de rescate en la cual se usará un artefacto de viaje temporal (¿?) para enviar un equipo atrás en el tiempo para intentar evitar el estropicio. Junto con *Regina*, protagonista absoluta de la primera entrega que también ha sido elegida para esta misión, estará *Dylan*, que en esta ocasión será un personaje jugable.

En lo que respecta a la jugabilidad, será muy similar a la de su antecesor, pero con ciertas diferencias que la acrecentarán. El número de especies diferentes de dinosaurios ha aumentado hasta alrededor de diez. Igualmente, la inteligencia artificial de estos también se hará notar, reaccionando ante nuestros movimientos de forma sorprendente, sabiendo algunos de ellos cuando son cazadores y cuando van a ser los cazados. La acción será mucho más acusada, ya que las refriegas en campo abierto serán muy habituales, lo cual dará a los dinosaurios mucha más ventaja, y a nosotros menos posibilidad de escondernos o cubrirnos de sus ataques. Y más difícil todavía, ahora varios de nuestros enemigos podrán atacarnos a la vez, y con esto quiero decir que estas agrupaciones dejan en pañales a aquellos "tiernos" ataques de dos velociraptores a la vez en el primer ***Dino Crisis***. En determinadas ocasiones, el desarrollo se volverá del todo claustrofóbico, más aún en situaciones en las que deberemos enfrentarnos a estos bichos a la vez que buceamos. Ahora bien, si ya el eliminar dinosaurios es todo un motivo para continuar con vida en este juego, otro aliciente añadido en ello es el conseguir, matándolos, ciertos créditos para después adquirir nuevas armas con las que barrer el terreno.

Técnicamente mostrará bastantes similitudes con el primer juego, aunque se ha potenciado todo lo referente al tema gráfico, mostrando unos dinosaurios aún más sobrecogedores que se mueven en un entorno tridimensional excelentemente representado, sobre todo en lo que se refiere a los exteriores, magistralmente ambientados. Otro punto para los personajes protagonistas, muy bien realizados y con nuevas animaciones (además de nuevas acciones). Los sonidos y la música son un elemento a tener en cuenta en este tipo de juegos, y en eso **Capcom** nunca nos ha fallado, volviendo a recrear una magnífica atmósfera de tensión digna de ser disfrutada a todo volumen para gozo y disfrute de los amantes del terror.

La salida de ***Dino Crisis 2*** está prevista para octubre en los Estados Unidos, siendo aún desconocida la fecha para Japón. Suponemos que lo tendremos por nuestros lares alrededor de las próximas Navidades, o sea, que pasaremos los calores de las tropicales junglas de los *dinos* en pleno invierno. Toda una noticia para los que por esas fechas aún no tengan la flamante **PS2** y sigan con sus inmortales **PSX** de toda la vida. Por cierto... es curioso, pero el agua de mi vaso está empezando a temblar...

Spidey
joserparker@retemail.es





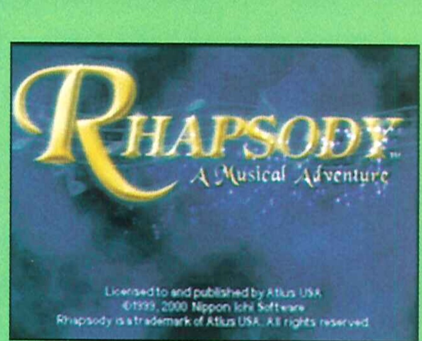




Atlus ha sido la encargada de llevar ***Rhapsody***, el último *RPG* creado por **Nippon Ichi Software** a los Estados Unidos. Parece ser que la gente de **Atlus** se siente atraída por distribuir en los USA todo título poco conocido pero de gran jugabilidad, para la suerte de todos nosotros. Buena prueba de ello son ***Thousand Arms*** o el fantástico ***Persona***, que al igual que ***Rhapsody*** parecía que se iban a quedar en Japón y hemos podido disfrutar de ellos gracias a una compañía que se anima a distribuir productos de dudosa comercialidad.



RHAPSODY
A Musical Adventure



El título que ahora nos ocupa es lo que los mismos creadores del juego han denominado "una aventura musical", un juego plagado de canciones que gracias a **Atlus** están traducidas al inglés, pero también se han mantenido las versiones originales en japonés. Mientras avanzamos en el juego, podemos ir deleitándonos con varias canciones que *Cornet*, la protagonista del juego, canta casi siempre acompañada de algunos de sus títeres. Y es que la graciosa historia de ***Rhapsody*** se centra en *Cornet*, una chica de pueblo que busca el gran amor de su vida (un príncipe, como en todo cuento de hadas)





ayudada de sus títeres, con los cuales puede hablar, y que le ayudarán en batallas y todo lo que haga falta. Pero vayamos por partes: el juego comienza con *Cornet* y *Kururu*, su más fiel amiga, un títere que le ayuda en todo lo que puede. Desde el primer momento, *Cornet* deja bien claro que lo que más desea en esta vida es encontrar a un príncipe que sea el gran amor de su vida, príncipe con el que sueña cada noche, y que hace de su vida una fantasía. En ese momento es cuando su abuelo (vive con su abuelo, por que es huérfana de padre y madre) le pide que vaya al bosque a buscar un material con el que repara los títeres de *Cornet*, y que hace que nuestra amiga y su fiel *Kururu* se encuentren con una "malvada" bruja (digo malvada porque es lo más cómico que hay, una mala al más puro estilo de *Tron Bonne*) que les reta con su ejército de ratones, a los cuales derrotan con facilidad, para que aparezca un gran dragón en ese momento. Cuando todo parecía perdido, aparece el príncipe *Ferdinand*, que con su espada derrota al dragón, haciendo huir a la bruja. En ese momento, *Cornet* se da cuenta de que ha encontrado a su príncipe, pero como está tan perpleja, el se va sin que ella pueda reaccionar. A partir de aquí, *Cornet* empezará una nueva aventura para conquistar al príncipe, que empieza con el buen hacer culinario de *Cornet* (si es que el juego derrocha simpatía por todos sus lados), y llega a extremos de secuestros, malvadas brujas, y demás situaciones casi siempre cómicas, que nos harán soltar varias carcajadas.

Después de haber contado el principio de la historia, os habréis dado



cuenta que ***Rhapsody*** deja a un lado todo epicismo posible, toda historia de mundos al borde de la destrucción y el resto de recursos utilizados en la mayoría de *RPG's* para dar paso a un juego muy simpático, con la única intención de hacernos pasar un rato muy divertido y disfrutar de una cómica historia plagada de simpatía. Y ese es el mayor logro de ***Rhapsody*** frente al resto de *RPG's*, su diversión sin necesidad de grandes historias ni personajes con difíciles personalidades. Pero no todo es tan bueno como parece... el juego tiene algunos defectos jugables que hacen que pierda muchos enteros de cara al género. Por ejemplo, no esperéis en ***Rhapsody*** un juego para largo tiempo, con cantidad de horas jugables, ya que el juego acaba en unas 14 horas, y no es que tenga una larga lista de secretos, además de tener una dificultad bastante irrisoria, donde hasta en el nivel difícil lo complicado es perder, ya que casi siempre derrotas a los enemigos en poquísimos golpes, y ellos casi siempre fallan a la hora de

golpearte, por lo cual los combates no tienen una gran emoción. Lo que sí que es de agradecer es el ambiente musical, con todas las canciones cantadas que el juego posee que hacen que parezca que estamos en una obra musical (es como una clásica película musical, pero en forma de *RPG*).

El estilo de combates de ***Rhapsody*** recordará a muchos a los clásicos ***Vandal Hearts*** y ***Final Fantasy Tactics***, aunque sólo un poquito, ya que son tan cortos como en un *RPG* normal. ***Rhapsody*** bebe de las aguas de esos dos grandes *RPG's* estratégicos a la hora de realizar los combates, pero sólo en el estilo de menús y desplazamiento de personajes. Los combates son aleatorios, y salen muy de vez en cuando. Cuando empiece el combate tendréis que ir por turnos eligiendo a los personajes, el desplazamiento y el ataque que van a realizar. Hay una bonita cantidad de magias, y cuando derrotemos a según que enemigos, éstos se unirán a nuestro grupo (siempre que nosotros queramos, claro) al más puro estilo ***Pokémon***, hasta que mueran. El gran problema de estos combates es, tal y como he dicho antes, su escasa dificultad, que hace que no posean ninguna emoción. Aunque eso sí, son muy divertidos, y nuestro arsenal de magias hará reír a cualquiera, con todo el ataque a base de corazoncitos, hamburguesas y demás artilugios que posean nuestros títeres.

Gráficamente el juego tiene grandes aciertos, pero también posee algún que otro defecto. ***Rhapsody*** no tiene ningún vídeo al contrario que casi todo *RPG* actual, y las canciones se desarrollan a tiempo real, con la única diferencia de que nos pone al estilo *Karaoke* la letra de éstas abajo. La pena de que no tenga vídeos es por que posee un diseño de personajes muy bueno, con unos personajes que parecen sacados de los mejores mangas, y que dan uno de ellos un carisma especial. Otra cosa de agradecer es que todos los escenarios han sido dibujados a mano, con un colorido excepcional, al estilo ***SaGa Frontier 2*** y ***Legend of Mana***, aunque no llegan a la calidad de las dos obras de **Square**, más que nada porque los escenarios de ***Rhapsody*** están dibujados con un estilo realista, al contrario que los dos juegos de **Square**, que poseen un *look* más de *manga*. Pero eso no significa que los escenarios de ***Rhapsody*** sean malos, al contrario, son preciosos y de un colorido muy destacable. Lo que sí que se nota es la influencia de grandes obras del género a la hora de crear los escenarios de ***Rhapsody***, donde hay un pueblo que parece ***Nibleheim*** (el pueblo de *Cloud* y *Tifa* en ***Final Fantasy VII***) pero con un colorido muy claro y vistoso. También hay pueblos que parecen sacados del ***Grandia*** y ***Final Fantasy VIII***, y hasta existen detalles parecidos a otros títulos, como que para recuperar la energía necesitamos tocar la estatua de una diosa que se encuentra en cada pueblo, al igual que en la saga ***Lunar*** (pero esta vez no se trata de la diosa *Althena*...). El tema de los personajes ya es otra historia, debido a que aunque tienen una serie de animaciones que parecen cogidas de una serie de animación en las situaciones cómicas, el movimiento de los personajes tiene puntos en los que deja mucho que desear. Por ejemplo, el personaje tiene una secuencia bastante buena para caminar, pero a la hora de correr, los programadores han optado por coger la misma secuencia que para andar y pasarla a cámara rápida, lo cual da un aspecto realmente decepcionante, y que parece que lo hayan hecho así para ahorrarse complicaciones. Otro de los problemas en el movimiento de los personajes es que no poseen cuadros de animación para las diagonales (aunque sí se puede andar en diagonal), cosa que se da en muchos juegos en 2D del género, pero el caso es que la mayoría de escenarios en ***Rhapsody*** están en una vista isométrica, muy similar a los escenarios renderizados de los últimos ***Final Fantasy***, y que al integrar a los personajes quedan como si se hubiesen superpuesto, que parecen pegotes en el bonito escenario coloreado, sobretodo porque el movimiento no es acorde con el tipo de escenario. Más allá de estos pequeños fallos, el aspecto gráfico del juego es bastante bonito, y con lo preciosos que son los escenarios da gusto verlos y todo.

En el aspecto musical, destacan sobretodo las canciones cantadas tanto en inglés como en japonés, aunque el resto de música es bastante destacable, y tiene momentos muy buenos. Aún así, las canciones cantadas a veces tienen un tono un pelín infantil, así que ya sabes que te vas a encontrar. Los sonidos son realmente malos, con que diga que podrían reproducirse en mi vieja **Mega Drive** queda todo dicho.

En fin, si buscas un *RPG* simpático, divertido y un poco infantil, ya sabes, pero recuerda que no encontrarás grandes relatos ni personajes capaces de hacer lo imposible, así que ya sabes.

LuisMan
Riojikaji@eresmas.com











LEGEND OF MANA

En la memoria de todos está ***Secret of Mana***, aquel mítico *RPG* perteneciente a la saga *Mana* creada por **Square** hace ya algunos años, y que tanto juego nos dio en su momento. En esta nueva entrega para **PlayStation** nos encontramos con una encantadora continuación dentro de la saga, que todo aquél que haya jugado a las anteriores entregas no se podrá perder bajo ningún concepto, sobretodo ahora que ya la tenemos en inglés (por que parece ser que **Square** sigue con su política de casi no traducir juegos al castellano). Y más después de no haber podido disfrutar de una versión americana de ***Seiken Densetsu 3***, la última entrega en aparecer para **Super NES** de esta fantástica saga, y habernos tenido que tragarnos en castellano ***Secret of Evermore***, la bazofia creada por ***Square USA*** destripando el *engine* de ***Secret of Mana*** para **Super NES**.

La historia de ***Legend of Mana*** se sitúa varias generaciones después de la última entrega, con un mundo que se ha olvidado completamente del poder del árbol de *Mana*, ya que con sus restos se ha construido los *Artifacts*, una serie de objetos en los que reside parte de la esencia del árbol de *Mana*, con un fuerte poder de creación. Tu misión (no digo el nombre del héroe o de la heroína ya que se lo has de poner tú) consiste en devolver toda la grandeza al árbol de *Mana*, mediante el uso de los *Artifacts* y de los frutos para el árbol. Y aquí es donde entra el completísimo sistema de juego. Cuando arranquéis el juego en vuestras **PSX**, veréis una increíble *Intro* que da pie al juego, y nada más empezar la partida, os empezareis a dar cuenta de lo vasto que es ***Legend of Mana***. Primero tendréis que elegir entre personaje masculino o femenino, y después elegir su arma entre 11 que hay en un principio, y darle un nombre. Ahora es cuando descubriréis el sistema de juego que ha creado **Square** para la ocasión, el sistema de creación de mundo, en el que el mapa está desierto, y vosotros tenéis que ir creando pueblos, caminos, localizaciones y demás. Todo esto tiene una explicación lógica, ya que el poder del árbol de Mana, como ya he dicho antes, reside en los *Artifacts*, y aunque las ciudades y otras localizaciones no están en el mapa, todo el mundo sabe que existen y que si quieres que aparezcan, puedes hacerlas aparecer. En sí es un poco extraño y complicado, pero en realidad es muy original y tiene su gracia, desviándose un poco de los esquemas clásicos del *Action RPG*, para ofrecer una nueva visión que mezcla elementos de estrategia con el desarrollo clásico. El mapa es similar al de ***Final Fantasy Tactics***, donde creamos todas las localizaciones, de una manera parecida a la de los juegos de estrategia que hay para **PC**, eligiendo la zona, etc... pero eso sí, nada tiene que ver con ese estilo de juegos. Empezamos construyendo tu hogar, donde podrás salvar la partida, ver fichas y datos sobre los personajes y los enemigos, e incluso ver tus avances en el juego gracias a un curioso personaje que vive en tu casa que se dedica a escribir tus aventuras en su diario.

Lo malo de este sistema de creación de mundo es que la historia se ve muy mermada, junto con la sensación de grandiosidad que suele dar el mapa en un *RPG*. Primero de todo, los personajes no tienen grandes rasgos representativos como en la mayoría de estos juegos, en parte por que eres tu quien lo evoluciona, elige sus armas, sus magias, etc... más cerca de un estilo similar al de ***Final Fantasy Tactics***. Y la historia queda empequeñecida ya que sólo existe la trama principal de la destrucción del árbol de *Mana*, por que el juego se desarrolla como si fueran misiones (hay un total de 67 eventos a realizar) del estilo hablar con un personaje, ayudarlo, matar a un monstruo final, y recibir los *Artifacts* que te pueda proporcionar para construir más localizaciones. En resumen, el







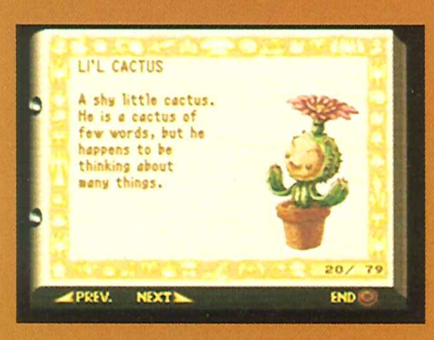












desarrollo se compone de crear localización en el mapa, encontrar algún personaje con el que colaborar o ayudar, realizar el evento, recibir otro *Artifact* para así construir otra localización, y vuelta a repetir el esquema durante 67 veces. Entre medio de todo el desarrollo tendrás que visitar al árbol de *Mana*, darle frutos, etc... si lo que buscabas era encontrar algo similar al ***Secret of Mana***, desentiéndete. Con esto parece que esté criticando al juego, pero nada más lejos de la realidad, el sistema es muy original, divertido, y engancha muchísimo, pero poco tiene que ver con el desarrollo de las anteriores entregas. Además, el juego es larguísimo, con un montón de secretos, armas a descubrir o crear, magias que tienes que evolucionar... con 45 horas te puedes pasar el juego, pero no habrás visto todo lo que ofrece esta maravilla lúdica.

Las batallas son bastante animadas, pero contienen algún cambio en lo referente al estilo típico del *Action RPG* (bueno, en realidad siempre ha sido así en la saga *Mana*), ya que cuando encontremos algún enemigo, el escenario es el mismo, pero cambian los comandos, se visualizan los *status* de vida, cuando acabamos aparece un menú con la experiencia y objetos obtenidos... más o menos como en ***Parasite Eve***. En ***Legend of Mana*** se puede llevar a otro personaje en el grupo, que puede ser controlado por un segundo jugador, aunque no pueden crearse grupos de tres como en ***Secret of Mana***, cosa que se hecha mucho en falta. Además, no hay un gran número de ataques, con lo que se pueden hacer algo repetitivos, pero en sí son bastante adictivos, y los jefes finales son grandes, a veces duros y bastante impresionantes. Buenos combates al fin y al cabo, pero se hecha en falta lo de los tres personajes y algún comando más.

En lo referente al apartado técnico, el juego es soberbio, con un apartado gráfico y sonoro que os deleitará. Todos los escenarios están construidos bidimensionalmente, y dibujados a mano, como en ***SaGa Frontier 2***. Estos escenarios destacan asombrosamente, y dan un ambiente épico que pocos juegos pueden ofrecer, además de deleitarnos la vista con cada nueva localización que visitamos. Los personajes, aún sin tener una gran animación, son bastante visuales, están bien integrados en el escenario, y la animación del árbol de Mana es increíble, aunque en realidad no lo mueve la consola, sino que es un CG integrado en el escenario (pero queda muy bien). Los combates son algo menos visuales, pero los efectos de luz de las magias son impresionantes, y los enemigos finales tienen un tamaño considerable y están muy bien dibujados. En sí, el apartado gráfico es sobresaliente, pocas pegas se le pueden achacar (quizás algo más de animación en los personajes hubiese estado bien), pero geniales al fin y al cabo.

El apartado sonoro es digno de mención. Todo lo referente a sonido *FX* es aceptable, con una buena calidad para un *RPG*, buenos sonidos, aunque tampoco nada del otro mundo. Pero donde destaca es en la música. Parece mentira, pero con cada nuevo título, **Square** nos deleita con una nueva y maravillosa banda sonora, que más que ambientar el juego hace que nos recreemos recorriendo todos los mapeados. Y lo que sí que es cierto es que la música de este título es de las mejores creadas por **Square** en los últimos años (y eso que hemos disfrutado de la de ***Final Fantasy VII***, ***Final Fantasy Tactics***, ***Xenogears***...) toda entera basada en toques épicos acordes con los escenarios, uso masivo de los pianos e instrumentos de cuerda, dando forma a una de las mejores bandas sonoras que podrás escuchar, y que sería pecado si no mirases de conseguirla.

Para acabar, aunque no todo el mundo estará contento en que esta entrega posea mucha menos historia que las anteriores, que las batallas tengan algún defecto, e incluso que el desarrollo pueda hacerse repetitivo a veces, este ***Legend of Mana*** posee todos los elementos necesarios para tenerte enganchado durante mucho tiempo. El desarrollo con el sistema de creación de mundo, los toques de estrategia, los singulares eventos que tienes a resolver crean adicción para rato, y todo eso sin contar que es un juego de muchas horas si quieres sacar todos los secretos, que hay infinidad de armas (puedes llegar a crearlas tu mismo) y magias, etc... al fin y al cabo, otra obra maestra de **Square**, que puede hacer muy llevaderas tus aburridas tardes en la recta final de este verano, e ideal para ir jugando antes de pillar uno de los últimos lanzamientos del género para **PSX** como son ***Chrono Cross***, ***Lunar 2*** o ***Final Fantasy IX***.

LuisMan
Riojikaji@eresmas.com

NOVEDADES PLAYSTATION · PAL

Los llamados en occidente "*Party Games*" han sido un género de videojuegos que desde siempre ha gozado de gran éxito en el público nipón. Desde la aparición del Mario Party en la consola de **Nintendo**, el interés por este tipo de juegos ha crecido por nuestras tierras creando una fiebre por los mismos que ha invadido hasta los menos aficionados a los productos japoneses. Para los que no conozcan el género, diré que es un estilo de juego que se basa en la inclusión de numerosos minijuegos que si bien son simples, son tremendamente divertidos. La compañía **Konami** nos presenta el que posiblemente sea el juego más divertido que haya pasado por la **Playstation**. En él, tendremos que enfrentarnos a un amigo o a la propia consola en una sucesión de variados juegos de sencillez gráfica para los tiempos de hoy en día, que habrían causado estragos hace una década (muchos de ellos evocan una gran nostalgia al estar chapados a la antigua).









Dado que es uno de los títulos más exitosos de **Konami** en su país de origen, no podíamos quedarnos sin su llegada en nuestro país. Alguno de vosotros habrá jugado a las dos entregas japonesas, pero el gran detalle de su occidental distribución es que nos han llegado las dos partes en un solo CD, lo que nos da un total de 94 pruebas distintas entre las que se encuentran diferentes modalidades de carreras de coches, juegos de bolos, guerras de tanques, matar cucarachas con spray, juegos de baile y música, juegos de adivinanzas, de palabras, de hacer hamburguesas, de máquinas tragaperras, de saltos, de tiroteo, carreras de caballos, de buscar las diferencias, de ver quien come o corre más rápido, de completar caras, de lanzar cosas lo más lejos que se pueda, de escalar, de hacer golpes de kárate, de pescar, de jugar al pinball... entre un montón de disparatadas pruebas que van desde sortear tiburones hasta demoler edificaciones. Todas ellas están cargadas de altas dosis de















humor, capaces de desmontar de la risa a todo aquel que ose jugarlas. Dichas pruebas se podrán resolver de un modo sencillo, aprovechando a fondo el ***Dual Shock***, dando varias alternativas de manejo de la manera más simple como pulsar el botón del color apropiado o darle a los botones y palancas lo más rápido posible para conseguir los mejores resultados a base de castigar el *pad* como en los juegos de olimpiadas. ***Bishi Bashi*** está preparado para jugar más de un jugador (tres de forma simultanea gracias al **MultiTap** y hasta ocho en el modo torneo mediante un sistema de eliminatorias. En compañía resulta un juego de lo más adictivo y duradero gracias al factor competición y a la gran variedad de juego, pero si se juega solo contra la máquina, llega a perder gran parte de su encanto y se hace monótono con el tiempo. Por consiguiente, es más recomendable pillarse a un segundo jugador para partirse de la risa en compañía.

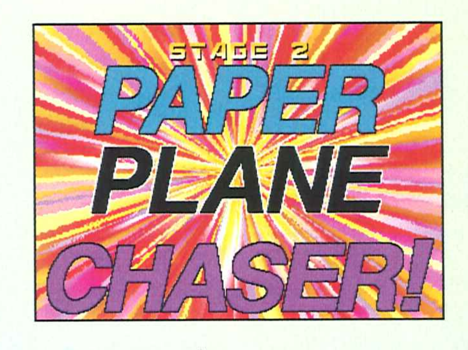
Teniendo un público tan fanático del Japón, no podíamos dejar de lado las comparaciones que, si bien suelen ser odiosas, son importantes a tener en cuenta dada la superior gracia del producto original. Se han excluido las típicas voces que suelen oírse antes de empezar una prueba en programas del tipo "humor amarillo". Muchos son conocedores de los flipados voceríos en japonés que presentan y explican la prueba. En esta versión PAL, tan solo oiremos un sosísimo ¡ATTENTION! antes de que se nos exponga de forma gráfica el modo de realizar la prueba. Nos conformaremos con el que no se haya suprimido la voz japonesa al superar la prueba. Los gritos en japonés que se oyen en mitad de las pruebas se han respetado en su mayoría, pero debemos de señalar que se han alterado algunas voces como pueda ser en la prueba que tenemos que escaparnos de la cárcel escondidos en el interior de cajas y cubos sin que nos vea el guardia. Son muchos los que protestan el haber eliminado unas graciosas palabras en japonés que, si bien no podemos entender, suenan mucho mejor que la simple vocal ininterrumpida que se oye extraída de la voz original.

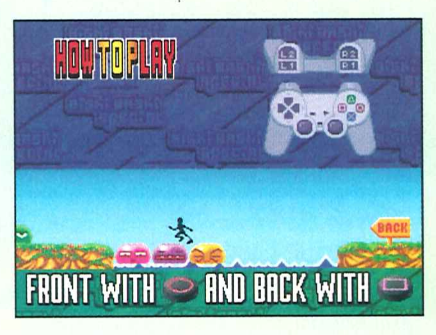
Para compensar, tenemos los textos traducidos a un abecedario de los más legible que a decir verdad, no produce mucha ventaja ya que el sencillo manejo y las explicaciones gráficas del original japonés permitían el resultado deseado sin escatimar esfuerzos.

Concluyendo, nos encontramos ante un divertidísimo producto plagado de un original contenido, tan variado y numeroso, capaz de alargar la vida y compensar la compra del mismo de modo notable sin desmerecer lo más mínimo. Sin más, diré que cuando un título tiene la diversión más que garantizada, no se debe dejar escapar. Ya solo queda esperar al lanzamiento de la tercera entrega en Japón en la que se hará imprescindible el uso de la famosa alfombrilla de baile empleada en el ***Dance Dance Revolution***, lo cual hará sudar la gota gorda a más de uno ^_^U.

Endimion
endimion@bbvnet.com



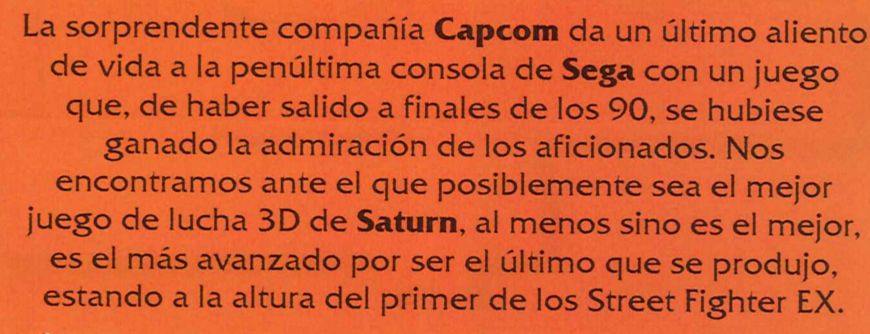








La sorprendente compañía **Capcom** da un último aliento de vida a la penúltima consola de **Sega** con un juego que, de haber salido a finales de los 90, se hubiese ganado la admiración de los aficionados. Nos encontramos ante el que posiblemente sea el mejor juego de lucha 3D de **Saturn**, al menos sino es el mejor, es el más avanzado por ser el último que se produjo, estando a la altura del primer de los Street Fighter EX.



Final Fight Revenge









El argumento nos sitúa después de lo acontecido en el primer ***Final Fight***. Ha pasado ya algún tiempo desde que el alcalde (*Haggar),* con la ayuda de su yerno (*Cody*) y el mejor amigo de su hija *Jessica* (*Guy*) acabasen con la banda de *Mad Gear* poniendo fin a la vida del jefe que dirigia la misma (*Belger*). Lo que nunca sospecharon es que *Belger* regresaría de entre los muertos para vengarse y reuniese de nuevo con su banda con la intención de poner fin a la vida de los enemigos que acabaron con la suya. Así pues, nuestros 3 héroes (*Cody, Haggar y Guy*) se enfrentarán en un combate mano a mano con cada uno de los miembros de *Mad Gear.* Por consiguiente, lucharemos contra *Sodom,* que básicamente se limita a ejercer los golpes del ***Street Fighter Zero*** con una apariencia tridimensional; *Rolento,* que conservará su rapidez característica y los especiales del ***Street Fighter Zero 2 y 3*** a los que se les añade uno en el que se nos dan unos segundos para manejar un helicóptero que servirá para bombardear al enemigo pudiéndolo mover libremente desde una perspectiva superior, dando al que sea víctima de ese especial la oportunidad de esquivar las bombas; *Andore,* que aquí recuerda mucho al personaje de *Hugo* en el ***Street Fighter III 3rd Impact***; *El Gado,* que cumple bien el papel de escurridizo lanzacuchillos; *Damno,* que en su forma de moverse al luchar y sobre todo en algunos de sus movimientos especiales, da la impresión de ser calcado a *Blanka*; *Edi .E,* que tiene el mismo patrón de ataque que lució en el que hoy día se considera como el más clásico de los *Beat ´em up* que sigue creando escuela incluso en los tridimensionales títulos aparecidos en los últimos años; *Poison,* que luce su espléndida figura de lo lindo, sobre todo en sus especiales donde este atractivo travesti mostrará a toda pantalla unas fotos tan sumamente sensuales que dan ganas de decir *¡que buena está el tío!* Por último, citar al "cerebro" del grupo, que para estar muerto lucha de narices el condenado. Es tal su rabia, que es capaz de destruirse a sí mismo con tal de llevarnos con él al infierno de donde ha salido. La verdad es que para ser un *zombi* en avanzado estado de descomposición es duro de pelar, y mira que parecía insignificante en su silla de ruedas. Ha venido a demostrar, a aquellos que creían que sin la ballestita de turno no era nadie, que es capaz de machacarnos con sus propias manos.

¿Y qué hay de nuestros protagonistas? La verdad es que en este juego están mejor que nunca, ya quisiera ser *Cody* del ***Street Fighter Zero 3*** la mitad de bueno que es en este singular *Arcade 3D.* Sus golpes son tan espectacularmente rápidos

NOVEDADES SEGA SATURN · JAPÓN



como mortíferos, ofreciéndonos un espectáculo de agilidad y combinaciones de golpes que parece que se haya escapado del último de los *Tekken* recordando al mismísimo *Jin Kazama*. Su helicóptero o patada tornado es mucho mejor que la de *Guy*, pues puede hacerla avanzando tanto en el aire como pegado al suelo, consiguiendo combinar los mismos. En uno de sus especiales se han inspirado en *Kenshiro* de ***El puño de la estrella del norte***, pues le asesta un golpe tan rápido y eficaz que no le da tiempo al adversario a reaccionar, y cuando *Cody* camina alejándose de su enemigo dándole la espalda, éste empieza a sufrir los mortíferos efectos de rapidísimos golpes que le caen como meteoros al rato de haberle sido asestado los mismos. *Guy* es el mismo del *Street Fighter Zero* pero con ciertas mejoras en sus golpes que ahora se ven más suaves y desde un mejor ángulo, pudiendo coger y estampar al adversario desde el aire de formas distintas. Al hacer el movimiento del *Hado-ken* tira un *Shuriken*, y en eso consiste precisamente su especial, en tirar un montón de Shuriken al adversario que trata de esquivar tridimensionalmente los mismos.

Un aspecto muy a destacar en este espléndido ***Final Fight Revenge*** son las grandes dosis de sentido del humor que se han puesto al mismo. Resultan muy graciosos y originales la mayoría de los especiales, en muchos de ellos hay que jugar a un corre que te pillo en 3D para tratar de que el especial surta efecto. Por ejemplo: uno de los especiales de *Edi .E* consiste en conducir un coche patrulla de la policía con el que tendremos que atropellar al enemigo mientras este corre y esquiva apurando el escenario tridimensional para que no le pille.

En los escenarios, en los que podremos movernos libremente, aparecen en el suelo *items* que suelen ser armas como pistolas, escopetas, ametralladoras, bombas, granadas, etc. que podremos disparar hasta que se gasten incluso desde el aire, y al igual que en el *beat ´em up* original, podremos arrojar cuando deseemos. También hay cajas y barriles en los que se puede subir, destruir y coger para arrojar a nuestros enemigos. En su interior, suele encontrarse comida para rellenar la barra de vida. Los especiales se realizarán de la manera que viene siendo costumbre en los juegos de lucha de **Capcom** e incluso se podrá hacer algún *custom combo* como en el caso de *Guy*. El juego, si bien es verdad, peca en que al conservarse las partituras de las clásicas músicas de la máquina de 1987, quedan un poco "cutres" aunque estén retocadas, pero lo importante es que desprende altas dosis de nostalgia. También faltan muchas secuencias de animación en algunos movimientos de los personajes que al ser 3D deberían moverse con la fluidez que viene siendo exigida.

Concluyendo, y tratándose de una consola pobre en el desarrollo de juegos 3D que no viniesen de casa, se nos queda en un notable juego de lucha que a primera vista puede parecer "malillo" pero, una vez se juega, se va descubriendo que está cargado de sorpresas y excelencias. Un modo historia para cada uno de sus personajes con curiosos detalles de sus vidas los convierten en un juego muy interesante que hará tirarse de los pelos a aquellos aficionados a la saga que se hayan deshecho de su **Saturn**. El cartucho de 4 megas ha hecho posible este sucedáneo de ***SF EX*** que le viene grande a la **Saturn** si tenemos en cuenta los juegos que no eran de **Sega**, ya que ésta última era la única con el secreto de programar una notable tridimensionalidad en su consola. Ya sólo queda rezar a que **Capcom** rompa la exclusividad y nos dé la oportunidad de disfrutar de tan divertido juego en la imperecedera consola de **Sony**.

Endimion
endimion@bbvnet.com























La saga futbolera de **Konami** vuelve tras su maravilloso ***Winning Eleven 4*** (***Iss Pro Evolution*** en España), aparecido el 29 de Junio en Japón. Ésta nueva entrega está dedicada a la liga japonesa y viene cargada de interesantes novedades que ahora os voy a nombrar...

Para empezar, la intro ha pasado de secuencia generada por ordenador a vídeo de imagen real, donde nos muestra goles y más goles de los equipos militantes en la primera y segunda división japonesa.

Los modos de juego son los mismos, quitando obligatoriamente el *Olymipic Mode* debido a la ausencia de selecciones, y añadiendo el modo *All Stars*, donde los mejores jugadores de Japón se enfrentan entre sí, sigue los demás el *modo exhibición*, *liga*, *copa* y *entrenamiento*. En cuanto al aspecto gráfico, se nota una pequeña mejora en la animación y detalle de los jugadores, añadiéndose nuevos pases y remates, mejorando mucho la jugabilidad del juego, ahora mucho más fluida. Se han añadido pequeños pero importantes detalles, como son la posibilidad de hacer sustituciones en el descanso, la inclusión de lesiones y algo que se pedía a gritos; que los porteros puedan hacer penalti con su consiguiente expulsión. Ahora los controles de balón se asemejan más a los reales. Importa mucho más la pierna con que el jugador pasa o chuta. Por ejemplo, si el jugador con el que queremos lanzar a portería es zurdo y estamos en la banda izquierda, forzará el chute con el exterior del pie, no se si se me habeis entendido ^_^U pero es un gran detalle que acerca el juego a la realidad.

Puede pasar que el juego no os atraiga por tener un aire muy japonés, pero esta vez **Konami** ha pensado en el mercado europeo obsequiando a los afortunados que completen la *J-League* en primera posición con un toreno llamado *Master Cup*, con 7 clubes, 6 de ellos europeos y uno brasileño. Estos clubes son: *Juventus*, *Milán*, *Arsenal*, *Manchester United*, *Barcelona*, *Vasco de Gama* (el brasileño) y *Roma* (como no, si aquí milita *Nakata*, el mejor jugador japonés ^_^). Lo que llama muuucho la atención es la ausencia del *Real Madrid*, incomprensible y reprochable ya que este equipo es de más calidad que por ejemplo la *Roma*. Lo mejor de la *Master Cup*, es que los clubes que la integran pueden ser utilizados para jugar partidos amistosos, y al ser mucho mejores que los equipos japoneses, se disfruta mucho más del juego, notándose sobre todo en la precisión de los pases, los chutes y en la velocidad de los jugadores. En el apartado de opciones, destaca la mejora en el modo de edición de jugadores, añadiendo nuevos parámetros a retocar.

Terminando, cabe decir que esto no es la quinta parte del juego, si no la versión que cada año lanza **Konami** para la *J-League*. Sin embargo, esto se ha convertido en una muy grata sorpresa, que hace mucho más amena la espera del ansiado ***Winning Eleven 5***, previsto para finales de Agosto y con muy buenas espectativas (se rumorea que se incluirán más de 20 clubes y muchas selecciones, tanto juveniles como totales, y lo más importante, LA *LICENCIA FIFA*, ansiada por todos, ^___^). Espero que disfrutéis de este juego, altamente recomendable y que os hará pasar las tardes muertas echando piques con vuestros amigos. Yo de momento sigo con mi *Cerezo Osaka* conquistado torneos...

_MUSKA__
Toma_pilla@latinmail.com





Oh Bakyuuun! es un juego de disparos de Playstation que saliy al mercado hace unos cuantos meses en Japyn de la mano de la compacнa de NAMCO. Un juego que recuerda mucho a Point Blank y Gunbarl, ya que en йl tendremos que hacer destreza de nuestra punterнa usando la pistola G-Con 45.

La historia del juego es muy simple: dos detectives (un chico y una chica llamada *Lisa*) oyen hablar de los rumores que giran en torno a una mansión que resulta estar encantada y llena de fantasmas. Deciden investigar por su cuenta, y cuando están delante de la puerta de la mansión, se les aparece un pequeño fantasma ante sus ojos, y detrás de éste una malvada y guapa hechicera montada en su escoba *(como las de antes! ^_^),* que lanzando un hechizo a los nuestros dos protagonistas, les transforma en animales, más concretamente en dos gatos semihumanos. Para poder romper el hechizo, no tienen más remedio que adentrarse en la mansión encantada y encontrar a la bruja antes de que el hechizo sea permanente para toda la vida. Así empieza la gran aventura de estos dos gatos detectives.

En el juego existen cinco tipos de modos de juego. El primero es el *modo arcade*, donde tienes que luchar contra un amigo. Se puede decir que es el *modo arcade* y *versus* al mismo tiempo. Las pruebas a las que te enfrentas son iguales a las ya vistas en ***Point Blank*** o ***Gunbarl***. El segundo es el *modo historia*, donde tienes que infiltrarte en la mansión e ir superando pruebas para poder llegar al piso último de la casa y así encontrar a la malvada bruja que te libere del hechizo. Las pruebas de este modo se tienen que realizar con la ayuda de un amigo, es decir, para llegar a la bruja, hay que colaborar el uno con el otro. Hay pruebas que habrá que superarlas uno solo, y otras en las que se necesitará la ayuda de ambos conjuntamente. Dentro de la mansión tendrás que escoger varios caminos a seguir *(por eso dicen que todos los caminos llegan a Roma, ¿no?)*. Una vez dentro tendrás varias opciones a escoger (en este estilo recuerda mucho a ***Biohazard Gun Survivor***, donde teníamos varios caminos para nuestra selección y todos nos llevaban al mismo sitio). El tercero es el *modo arcade* para un solo jugador, es igual que el primer modo de juego ya explicado, pero sin la necesidad de que te ayude alguien :). El cuarto es el *modo puzzle*, que consiste en el famoso juego de las preguntas y las respuestas. Si contestas bien, la prueba es superada :P sino quedas eliminado al instante *(es un tanto original ^_^)*. Y el último es otro *modo arcade* pero con pruebas sueltas, como si de un entrenamiento se tratase.

En el juego hay varios niveles de dificultad, para ser más exactos, existen cinco niveles. El nivel principiante (para los inexpertos en el tema), fácil, normal, difícil y duro. En éste último no hay reglas, y podrás disparar como un loco a todo aquello que se mueva, sólo apto para profesionales ^_^.

El apartado musical es algo que no destacará mucho en el juego. En las pruebas, la música será siempre la misma, mientras que dentro de la mansión, la música será un tanto tétrica, y a veces hasta nos resultará graciosa y todo.

Oh Bakyuuun! se sabe que llegará a América, pero puede que llegue también a las fronteras españolas, aunque aún no se sabe con seguridad (si han llegado juegos como ***Point Blank*** y ***Rescue Shot***, ¿por qué no puede llegar éste si es del mismo estilo?). Si te gustan los juegos de disparos donde tienes que usar tu pistola, no dudes en adquirirlo, ya que existen pocos y no se sabe cuándo volverá a salir al mercado un juego con un estilo parecido ^_^.

Rinoa
aeris_21@hotmail.com



















Después de ***Crazy Taxi*** y ***Call Emergence Ambulance*** nos llega la última y más movida aventura de **Sega**. En esta ocasión **Sega** quiso crear uno de esos juego para hacer locuras por las calles de la ciudad (cosas totalmente prohibidas) para así quitarnos un poco del estrés que tenemos a lo largo del día. Y es que parece que hacer el loco y hacer cosas en un videojuego que de otra forma nunca haríamos se está convirtiendo en una fórmula para que de manera sencilla e imaginativa podamos divertirnos, y eso **Sega** lo sabe.

Sin duda su primer éxito sería ***Crazy Taxi***, con el que nos invitaba a subir a un taxi indestructible con la misión de conseguir dinero llevando a los más alocados clientes a su destino en el menos tiempo posible a pesar de todos los obstáculos que se puedan encontrar en el camino, pudiendo atropellar los autobuses y hasta conducir saltando de una terraza a otra de los edificios (siempre sin que nadie sufra ningún daño).

En esta ocasión la ciudad está llena de todo tipo de personajes raros. Los primeros son las bandas rivales, que intentan que cada sección de la ciudad sea suya. Nosotros somos tan raros como los anteriores, y los policías más que raros son ridículos, como quizás también igual de ridículo sea ese detective que nos persigue en todo momento fusión entre *Elvis* y el señor *Colombo*.

Nosotros, como pertenecientes a la banda *Jet Set Radio* tenemos que impedir que las bandas rivales se hagan con nuestras partes de la ciudad. Para conseguir eso tenemos que primero impedir que éstos hagan pintadas en nuestras zonas, y segundo, camuflar esas pintadas con *grafitis* de nuestra propia cosecha. Esto conseguirá un efecto en los ciudadanos beneficiosos en nuestro favor similar al que tienen los perros al marcar su territorio con orina (es un ejemplo desagradable pero muy acertado).

Para ser conocedor de lo que ocurre en la ciudad tenemos que sintonizar nuestra propia radio que está dirigida por un tal *Profesor J*, uno de los personajes más curiosos con los que nos encontraremos. Un hombre de color con pelos a lo afro y algo sobrecargado de bisutería barata (¡que hasta se le mueven los pelos al ritmo de la música!).

Para empezar, tenemos un personaje con el que reclutar a algunos de los mejores *rollers* (patinadores) y para eso tenemos que demostrarle que somos dignos de su compañía y realizar las mismas proezas que ellos mismos nos muestran. Aunque las pruebas en principio resultan sencillas, cada vez se complican más y son más completas.

Cada uno de estos personajes tiene unas posibilidades distintas. Mientras que uno puede ser más rápido, otro es más ágil o es más fácil pintar la ciudad con él. Esto último (la forma de pintar la ciudad) es una forma curiosa de darle más vida al juego, pues en ocasiones no basta con llegar y pulsar el botón y que el personaje se haga su *grafiti*. En ocasiones, dependiendo de lo grande de éste, tendremos que usar varios botes de pintura, y a cada utilización de un bote necesitaremos además una combinación del *pad analógico* que cuanto más avanza en él se hace más complicado. Si se falla *no problem*, podemos continuar el *grafiti* en el mismo punto donde fallamos y comenzamos el nivel de dificultad desde 1, pero perderemos uno de los preciados botes y encima el tiempo no está de nuestra parte, y más si nos persiguen un grupo de policías.

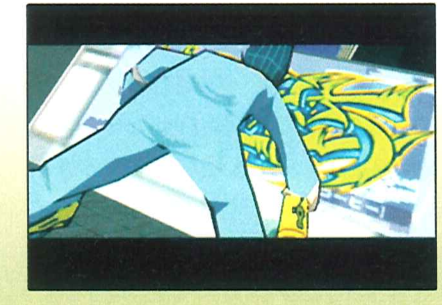
Para finalizar la fase tenemos que pintar en todos los sitios indicados sin dejar ninguno. Aunque al principio quizás no tenemos muchas dificultades,









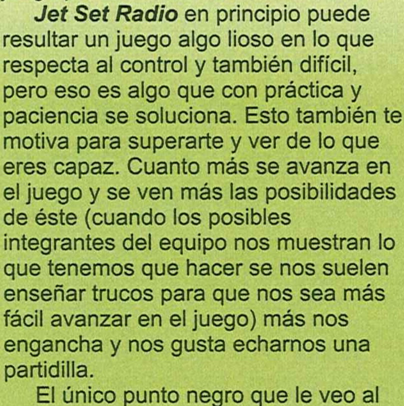




a cada grupo de nuevos *grafitis* con los que adornemos la ciudad se nos añadirán nuevos peligros. Grupos de policía a pie, en moto, armados con pistolas de humo, el inspector detective jefe que no descansa y que nos dispara con una pistola de verdad... a cada paso podemos sentir mas terror de andar jugando con pinturitas.

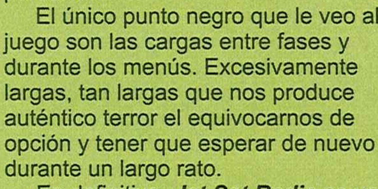
Un antecedente claro de este juego no puede ser otro que ***Tony Hawk Skateboarding***, que pese a cambiar levemente el vehículo de transporte, las distintas posibilidades de realizar proezas acrobáticas es muy similar. Eso sí, los de **Sega**, que son grandes maestros en los videojuegos elevan al cubo todo lo que pudimos ver en ***Tony Hawk*** de varias formas. Primero, una estética graciosa hasta decir basta, con gráficos que nos hacen parecer que estamos ante un cómic animado. Además, el gigantesco mapeado y la calidad gráfica de éste en ocasiones nos hacen creer que nos movemos por una ciudad de verdad. Todos los detalles están colocados estratégicamente de forma que podamos deslizarnos por cientos de sitios con nuestros patines en línea. La misión también está más clara y detallada que esa de recoger cintas de vídeo, y encima contiene una historia bastante buena de la cual carece ***Tony Hawk***.

El único punto en el que quizás gane el mencionado ***Tony Hawk*** es el de la música, creada por grupos reales, y que en ***Jet Set Radio*** sólo se limita a ritmos algo repetitivos pero que se las arregla muy bien para hacer que el juego parezca más interesante si cabe.



Jet Set Radio en principio puede resultar un juego algo lioso en lo que respecta al control y también difícil, pero eso es algo que con práctica y paciencia se soluciona. Esto también te motiva para superarte y ver de lo que eres capaz. Cuanto más se avanza en el juego y se ven más las posibilidades de éste (cuando los posibles integrantes del equipo nos muestran lo que tenemos que hacer se nos suelen enseñar trucos para que nos sea más fácil avanzar en el juego) más nos engancha y nos gusta echarnos una partidilla.





El único punto negro que le veo al juego son las cargas entre fases y durante los menús. Excesivamente largas, tan largas que nos produce auténtico terror el equivocarnos de opción y tener que esperar de nuevo durante un largo rato.

En definitiva, ***Jet Set Radio*** es uno de los títulos más interesantes que se pueden encontrar en **Dreamcast**, incluso más que **Crazy Taxi**, que fallaba la vida del juego por falta de un incentivo a seguir jugando (no tenía fases, simplemente es jugar hasta que se acabe el tiempo) y que ***Jet Set Radio***, pese a no gozar de esas velocidades endiabladas y esa locura de acción, con el tiempo se acaba jugando más.

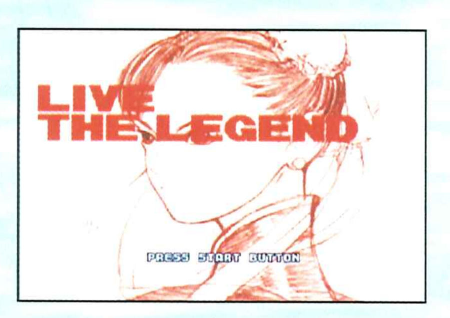


JET SET RADIOOOOOOooooooo!!

Mangafan
mangafan@teleline.es













Capcom nos está dejando asombrados a los numerosos usuarios de Dreamcast. Si bien hace dos dias que nos quedábamos flipados con Marvel vs Capcom 2, ahora nos sobrecogemos con una delicia gráfica llamada 3rd Strike Street Fighter 3. Y no es para menos.

Todos esperábamos un título de estas características. Ya cansados de tanta rapidez y cargantes *combos*, los jugones que se convirtieron en lo que son, gracias a los primeros ***Street Fighter 2***, donde todo era más práctico y sabías exactamente lo que hacías en cada momento, se nos brinda la oportunidad de volver a ello. Y es que este *tercer golpe* es un juego clásico dentro de las más avanzadas tecnologías.

En primer lugar, de los 19 personajes seleccionables tenemos a cinco nuevos que no aparecían en anteriores versiones. Son *Remy*, grandioso luchador que ha heredado mis técnicas de combate (NcC: o sea, las de *Guile*); *Twelve*, experimento ruso de gran eficacia; el misterioso *Q;* una preciosidad karateka llamada *Makoto* y el regreso esperadísimo de *Chun-Li*, la cual sólo veíamos en anteriores entregas cuando empatábamos en algún *round*. Y parece ser que el seguidor de ***Street Fighter*** esperaba a *Chun-Li* con ansia, ya que la campaña publicitaria, tanto de la placa recreativa como de la versión que hoy comentamos de **Dreamcast**, goza de *slogans* tan llamativos como **"**She is back**"** y ponen una foto de nuestra querida china, mostrando sus enormes encantos. Lo cierto es que sí... que se hacía de rogar y que era incomprensible que un personaje de tanto carisma lo hubiesen pasado por alto los chicos de **Capcom**.

Técnicamente el juego ha sido calcado a la placa recreativa. Así pues, en esta conversión a la 128 Bits de **Sega**, está presente el innovador *Grade Judge System*. Es decir que dependerá de cómo luchemos, para que nos toque pelearnos con unos personajes u otros. De todas formas, según mi opinión, no hay mucha diferencia de dificultad entre unos personajes y otros. Salvando a *Gouki*, el resto son fácilmente pasables. Por otro lado, la dificultad se irá incrementando a lo largo de la partida, por ello que una *Ibuki* luchada al principio no tiene nada que ver con una *Ibuki* luchada en séptimo u octavo lugar.

Todas las novedades que incluía este juego en versión máquina han sido transmitidas fielmente a **Dreamcast**. El sistema de *blocking*, según el cual podemos desviar cualquier ataque enemigo, las fases de *bonus* (vuelve el mítico coche que hay que destrozar a base de tortas), e incluso las nuevas técnicas de combate que se efectuaban con dos botones de patada y puño (coger, incitar y golpe aéreo). Además se ha ajustado correctamente la sangre que quitas con cada magia, ya que en el *segundo impacto* algunas magias, en caso de recibirlas, se convertían en letales, restando jugabilidad.

Este ***Street Fighter 3*** presenta unos gráficos grandes, vistosos y muy, pero que muy bien animados, dotando al compacto de una calidad de dibujos animados, y que gusta ver. De esta manera, no nos importará observar la partida de un amigo, mientras nosotros esperamos a jugar la nuestra. Los escenarios son la monda. En mi vida había visto algo así. Sí, ya se que los del ***Marvel vs Capcom 2*** también lo son, pero son más 3d. Aquí parece como si estuviesen pintados con





acuarelas por el mejor pintor del mundo, convirtiendo a nuestro televisor en una obra de arte diferente en cada pantalla. Destacables los de *Urien, Gouki* y *Makoto*. Ya me lo diréis.

También los personajes en esta versión están más definidos debido al uso de las *scanlines* de nuestras teles. Lo cierto es que solamente con ver la introducción ya te quedas pasmado y ardes de deseos en jugar una sola partida. Esta sensación se os irá acentuando a medida que vayáis desarrollando vuestras partidas.

El tema del sonido es muy curioso. Nunca antes en ningún ***Street Fighter***, se habían introducido canciones famosas. Y en este *tercer golpe*, los tenemos. Se trata del tema *Let´s get it*, que aparece en la selección de personajes. Para algún despistadillo decir que aparte de tener su propio grupo, el cual interpretará la canción en su CD correspondiente, este tema aparece frecuentemente en **Cartoon Networks**, un canal de televisión que supongo que a estas alturas ya todos conoceremos. El resto de banda sonora de ***Street Fighter 3***, da un ambientillo muy rapero durante toda la partida, pero que en **Dreamcast** cuenta con el aliciente de poseer al menos 3 *mixes* por cada tema, pudiendo jugar cada partida con una versión diferente de cada canción. Cosa muy de agradecer por ejemplo en el escenario de *Elena*, ya que la pobre cuenta con una BGM bastante rayante (NdR: Esto último es una apreciación personal. Puede que os guste mucho e incluso se convierta en vuestra canción preferida ^o^).

El tema del sonido *fx*, sigue en la línea de los anteriores ***Street Fighter 3***, destacándose las voces de *Gill*, el último malo maloso que ya va haciendo sombra al mismísimo *Vega* (*M.Bison*), un doblador por personaje y la voz de ultratumba diciendo aquello de "Round One Figth!!".

En cuanto a los modos de juego añadidos en esta versión para la consola de **Sega** tenemos, a parte del modo *arcade,* un modo *versus* en el cual podremos jugar contra un amigo, dándonos la posibilidad de seleccionar escenario y *handicap* de los luchadores. En el modo *training* podremos perfeccionar nuestro tipo de lucha y nuestra capacidad de bloquear ataques en el *blocking training*. Nos encontraremos además con una opción de grabar el momento de la partida que queramos, es decir, si haces un combate glorioso y te apetece que tus amigos lo vean, lo grabas en tu **Visual Memory** o **Memory Card** y se lo puedes mostrar. Hasta ahora sólo habíamos visto esta opción en juegos de fútbol, pero ¿de lucha? ¿y en un ***Street Fighter***? Gracias **Capcom** !! ^_^ !!

Ya por último podremos destacar el *Network Battle*, según el cual podremos enfrentarnos a cualquier jugón del mundo desde el sofá de nuestra casa, eso si... con algún que otro problema de *lag*, depende de cómo vaya la conexión. Pero eso ya es otra historia que no nos concierne.

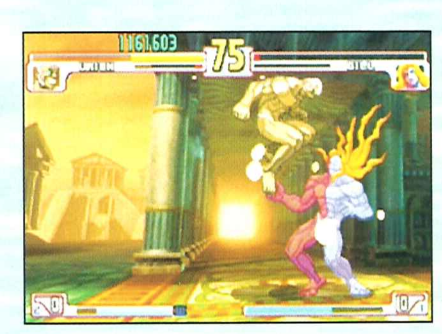
La jugabilidad de este nuevo juego de **Dreamcast** es perfecta, de máquina, que diría aquel. Y es cierto, no hay ninguna diferencia con respecto a las tardes que todos nos hemos pegado jugando a este juego en versión *arcade*. Bueno... quizás haya una. El "maravilloso" mando de control de la **Dreamcast**. Aunque personalmente, y habiendo perdido la batalla contra él, pienso que se puede llegar uno a acostumbrar... ¿alguien recuerda lo incómodo que podía llegar a ser lanzar una bola de fuego con *Ryu* o *Ken* con los botones L y R de un mando de **Super Nintendo**? Visto ahora me parece ridícula esa dificultad. Por eso... estos controles son como todo... acostumbrarse, y creedme que se llega a conseguir.

En conclusión, y cerrando ya este comentario de la mejor joya que hay jugable ahora mismo en **Dreamcast**, decir que un juegazo con estos gráficos, sonido y 19 personajes seleccionables, con tres *hypers* cada uno e infinidad de magias especiales (menos el bicho ese, *Twelve*, que tiene cuatro), se convierte en pieza indispensable en nuestra colección, aunque ya hayamos adquirido ***Street Fighter 3 2nd Impact***. El hecho de poder jugar con *Chun- Li* o *Makoto* merece la pena, de verdad. Así que no os quedéis ahí parados y marchad en seguida a la tienda para...

¡Luchar por el futuro!!

GuiLe
EdWarner@mixmail.com





Power Stone 2

Por fín, después de esperar más de un año, la segunda parte del mejor *beat ´em up 3 D* de recreativa "made in Capcom", es conversionado para la 128 bits de Sega. Y para tal evento, los genios de Capcom han tomado la misma fórmula del primer Power Stone, aumentándola a unos límites insospechables en esta brillante secuela.

Para aquellos pecadores que nunca han jugado a la primera parte, debéis saber que este pedazo de juego marcará historia por su original planteamiento, algo que por desgracia escasea últimamente. Y es que una encuentra gente de la generación **PSX** y ***Tekken*** que se atreve a decir "este juego no vale un duro porque los diseños de los personajes son infantiles" sin haberse molestado en probarlo.

De entrada podría decirse que ***Power Stone*** pertenece al género de lucha como suele ser habitual en **Capcom**, pero una vez que llevas un buen rato jugando te das cuenta en que tu misión no sólo es dar mamporros. Para que os hagáis una idea, el concepto del juego es similar a aquel experimento de **Square** llamado ***Tobal***.





En ***Power Stone***, aparte de que nos defendemos a puñetazos, el objetivo casi esencial para la victoria es recolectar tres piedras que se hallan repartidas por un amplio escenario. Si lo consigues, tu personaje se transformará por unos instantes en un ser de poderes extraordinarios capaz de machacar al otro jugador en mil pedazos. Además de esto, los objetos en pantalla no sólo están para adornar sino que es posible cogerlos y utilizarlos. A todo esto hay que añadirle una calidad gráfica jamás vista hasta la fecha y que sólo **Dreamcast** es capaz de soportar.

Una vez hecho este pequeño repaso de lo que fue el primer ***Power Stone***, doy paso a comentar la inevitable segunda parte.

Impecable ha sido el esfuerzo de **Capcom** por haber dotado a ***Power Stone 2*** de un sin fin de virtudes que no sabría por cual comenzar a

describir.

La primera mejora apreciable nada más empezar a jugar es el notable aumento de tamaño que han sufrido los escenarios. Es más, no sólo son más grandes sino que cada uno está dividido en dos partes. Si por ejemplo te hallas sobre la superficie de una máquina voladora en lo alto del cielo, ésta inesperadamente explotará en mil pedazos con lo cual caeremos en picado hasta aterrizar en otra pantalla totalmente nueva. Pese a estas virtudes, los decorados de la primera parte son más ricos en resolución y detalles como la impresionante plazoleta de Londres donde se podía distinguir perfectamente cualquier elemento por minúsculo que fuera, desde las palomas revoloteando hasta las letras escritas en el cartel del menú del restaurante. De cualquier modo, los escenarios de ***Power Stone 2*** siguen siendo un derroche de imaginación y calidad visual. Además, la interactividad con los objetos en pantalla ahora es mucho mayor ya que disponen de artefactos tales como tanques y naves. Si accedemos a ellos, podremos utilizarlos contra nuestro rival aparte de arrojarle las típicas cajas y otros enseres que forman parte del decorado. A todo esto hay que añadirle el notable incremento de *items* (121 en total) que se hallan ocultos en los cofres.

Pero el principal atractivo de ***Power Stone 2*** radica en la posibilidad de intervenir hasta cuatro jugadores simultáneos, y no por turnos como sucede en el genial ***Dead or Alive 2***. Aunque en ocasiones el juego sufre algunas ralentizaciones, no llega a ser algo que nos deba preocupar pues esto se produce en contadas ocasiones. Para colmo, se han incluido hasta un máximo de siete piedras por pantalla, lo que significa que si dos jugadores recolectan tres piedras cada uno (la cifra necesaria para que se produzca la transformación) obtendremos una lucha digna de titanes.

Hay que tener presente que cuando el marcador del tiempo (no visible en pantalla) llega a su fin, caerá una lluvia de meteoritos que nos dejará la barra de vida al límite, y aquel quien consiga dar primero un golpe a su rival, será el vencedor.

Los movimientos de los personajes también han sido modificados. La patada en diagonal del primer ***Power Stone*** no está presente y se ha eliminado un golpe especial por cada luchador. En cambio, ahora es posible agarrar al adversario y lanzarlo. Incluso se ha prolongado el tiempo que dura la transformación para evitar consumir la barra de poder con un sólo especial fuerte.

Hay un detalle que echo en falta en cuanto a las animaciones, y es el gesto que tenían los luchadores de seguir con la mirada al oponente cuando este se encuentra muy cerca o los *zooms* de cámara en el momento de la transformación.

Otra gran mejora en ***Power Stone 2*** es que posee un completísimo repertorio de opciones mucho mayor que su anterior entrega:

Best Mode: El modo historia del juego. Para escapar del castillo, tendrás que ir avanzando por las diferentes zonas representadas en un mapa. Incluye dos gigantescos *final bosses,* uno de ellos es un artefacto con cara de esfinge llamado "*Pharahon Walker*". Para acabar con este tipo, primero será necesario destruir sus piernas y acto seguido golpearle en la cabeza. El otro es el *Dr.Erode*, cuyo atuendo nos recuerda a *Carlos Jesús*. Sus dos puntos débiles son la cabeza y el estómago.

Arcade Mode: Se trata de la versión original de la recreativa. Es lo mismo que *Best Mode* pero tendrás que enfrentarte contra tres personajes en cada pantalla controlados por la máquina.







NOVEDADES DREAMCAST · JAPÓN









Original Mode: Es la opción más entretenida del juego. Podrán participar desde dos hasta cuatro jugadores enfrentándose entre todos o formando equipos, además de seleccionar pantalla.

Adventure Mode: En esta opción se nos obsequiará con monedas al finalizar el combate, además de coleccionar los *items* que encontramos en pantalla.

Item Shop: En la tienda de *Mel* podremos fusionar los *items* hallados en el modo *Adventure* para optener otros nuevos. También es posible comprar objetos y añadirle piezas de vestir a los personajes de lo más horteras, como sombreros o guantes de boxeo.

Options / Extra Options: Aquí encontraremos cosas tan interesantes como escuchar la banda sonora o cargar en la *visual* un mini-juego. Éste tan solo consiste en que se nos mostrará en la pantalla del juego el holograma de una *visual* .Como si de un cofre se tratara, al pasar justo al lado de ella, arrojará los *items* que habremos seleccion ado previamente desde la pantalla de la *visual.*

Internet: Otra forma de enfrentarse a otros amigos es conectándose en internet. Podrán hacer uso en el servidor un total de 50 personas y jugar contra dos o cuatro *players* o descargar personajes e *items* inéditos. Sin duda esta es otra gran idea por parte de **Capcom** que esperemos que no se quede solo en Japón.

La cantidad de personajes que aparecen en ***Power Stone 2*** ha sido incrementada hasta una nada despreciable cifra de catorce en total (lástima que ya no aparezcan *Valgas* y *Kraken).*Ocho de ellos son bien conocidos para los que hayáis disfrutado del primer ***Power Stone***: *Fokker* (*Falcon* en la versión PAL), *Ayame, Wangtang, Rouge, Galuda, Gunrock, Jack* y *Ryoma.* Los seis nuevos son:

Accel: Un vaquero que parece estar sacado de películas como "El bueno, el Feo y el Malo". Cuando *Accel* se transforma, es capaz de realizar un fulminante especial al adaptar la forma de un robot gigante con ruedas y pinchos.

Julia: Guarda un gran parecido con *Mary Poppins* por su forma de vestir y su paraguas que lo utiliza para planearse por el cielo. A pesar de su aspecto angelical, *Julia* posee uno de los mejores ataques , "el carrusel".

Gounmand: Cocinero que se convierte en un



NOVEDADES DREAMCAST · JAPÓN

dragón semejante a *Yoshi* cuyo especial consiste en lanzar platos de comida al adversario desde una enorme olla.

Pete: Aunque sea un pequeño niño robot, *Pete* tiene cuatro poderes especiales. El mejor de ellos es cuando saca un ejército de robots que disparan al enemigo.

Pride: Este piloto de avión es el padre de *Fokker*. No llega a ser tan efectivo como su hijo a pesar de que sus movimientos y transformación sean similares, pero si el enemigo es alcanzado por un misil de *Pride*, éste verá su nivel de vida considerablemente reducido.

Mel: La chica encargada de la tienda de *items*. No es de lo mejorcito del juego aunque no está nada mal su técnica de arrojar sacos de dinero a diestro y siniestro.

Otra cosa que me ha dejado sorprendida en ***Power Stone 2*** es su alucinante banda sonora compuesta por *Tetsuya Shibata*, quien también se encargó de crear la *BGM* de la primera parte. Si antes los temas estaban inspirados en melodías acordes con escenarios que representaban el país de cada personaje (Japón, Londres, China...), ahora gozaremos de composiciones totalmente sinfónicas influenciadas por la época del siglo XIX en la que se basa el juego.

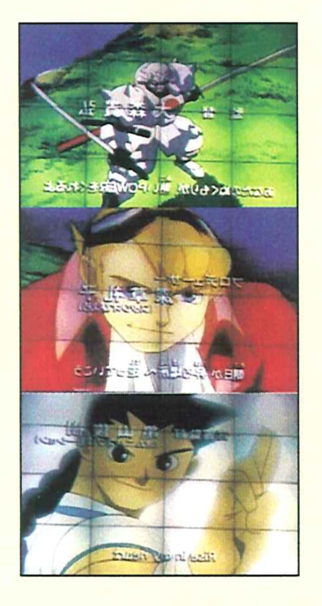
Si hay un detalle que han dejado escapar esta vez los de **Capcom** es la sosa *Intro* y final del juego, no por el motivo de estar generadas por el potencial de la **Dreamcast** sino porque han hecho un mismo final para todos los personajes y encima de lo más simple
(tan sólo se ve una escena de como huyen del castillo en aeroplano).En el primer ***Power Stone*** aunque no era un espectacular *Full Motion Video*, las diversas ilustraciones que aparecían al acabar el juego eran de lo más agudo, como el final de *Ayame* que tima a su maestro trayéndole una falsa *Power Stone*, o *Fokker* que termina peleándose con su padre tras perder la codiciada piedra de la forma más tonta.

Espero que os hayan quedado claras las excelencias de este juego y que lo disfrutéis en la inminente versión PAL. Hasta entonces veremos si **Capcom** vuelve a sorprendernos con una maravilla de la jugabilidad como ésta.

Eva Richarte **"Ayame"**
dreamnaka@hotmail.com







El éxito de Power Stone en Japón ha sido tal que no podía faltar una serie de anime en TV (editada en dvd, laser disc y vhs) en la que narra las aventuras de Fokker y compañía en busca de las dichosas piedras de poder supremo, pero para ello deberán enfrentarse contra el temible Valgas. Esperemos que ADV Films se atreva a editar la serie en USA y UK. También existen diversos mangas que parodian el juego.



Te preguntarás: "¿Qué es esto?" Puede que si te refresco un poco la memoria empieces a dilucidar de dónde viene este título...

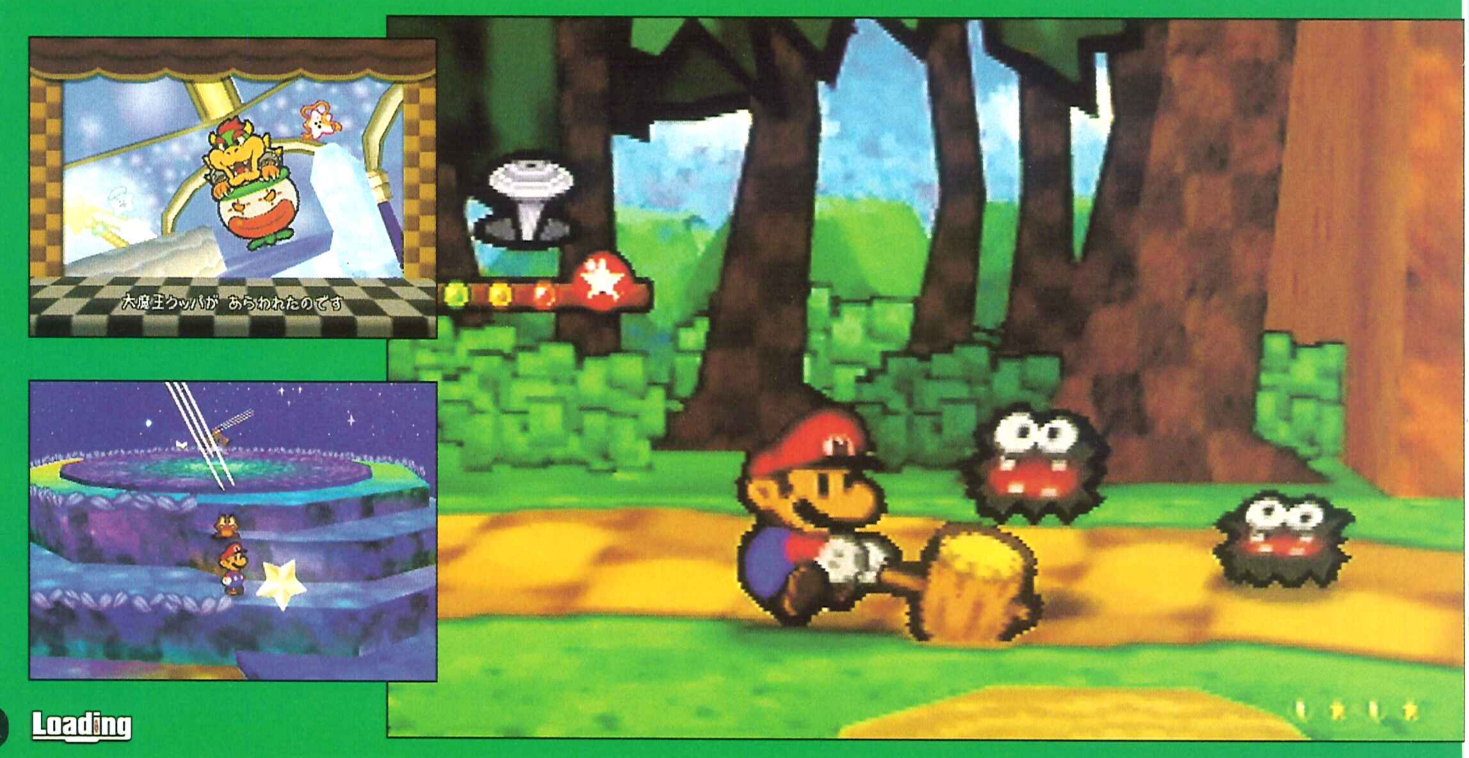
PAPER MARIO





Esta historia empieza allá por 1996, más o menos a la par que el lanzamiento de ese gran juego llamado ***Super Mario RPG*** para **Super Nintendo** (bueno, más o menos a la par no, exactamente coincide con el lanzamiento de este juego, que fue el precursor de la ruptura sentimental en el buen sentido de la palabra ^^, entre **Nintendo** y **Square**). Hoy por hoy es prácticamente imposible saber por qué se rompió esa alianza tan buena que había dado tantos y tan buenos frutos (entre ellos ya se encontraba en desarrollo el ***Final Fantasy VII***, que en principio iba a ser para **Nintendo 64**), aunque existen varias teorías al respecto, como por ejemplo, que **Square** no estaba dispuesta sacar de las fronteras niponas y yanquis el ***Super Mario RPG***, mientras que **Nintendo** quería comercializarlo en Europa. Esa es una de las teorías, la otra es que el presidente de **Nintendo** le ganó al de **Square** jugando al ***Mario Kart*** y éste se enfadó xDD (como es lógico, ésta última no es del todo fiable...)

Pero bueno, centrémonos en lo que ahora nos atañe. ***Paper Mario*** es una aventura del fontanero más famoso del mundo del videojuego, la cual no tiene prácticamente nada que ver con la anterior entrega para **Super Nintendo**, por lo menos en cuanto a apartado gráfico se refiere. Porque si la versión de **Super Nintendo** se caracterizaba por algo, era por poseer unos de los mejores gráficos aparecidos para juego alguno. Con unas renderizaciones que le hacían a uno soltar más de una lagrima...^^U . Sin embargo, en esta entrega para **Nintendo 64**, se ha optado por el uso de una combinación *sprites*-polígonos la cual ya nos hace pensar si estamos



NOVEDADES NINTENDO64 · JAPÓN







delante del juego de **Nintendo**, o por el contrario nos hemos topado con nuestro amigo *Parappa* (*Parappa* forever ^o^). Esto quiere decir que podremos ver escenarios poligonales adornados con *sprites* representando a los personajes, tales como *Mario*, *Peach* o *Toad* entre otros. El juego está siendo llevado a buen puerto gracias a **Intelligent Systems**, una compañía que ha cosechado éxitos en Japón, pero que fuera de allí no deja de ser conocida como "otra más". Por desgracia, con el aspecto gráfico que le están dando al juego, van a limitar mucho el radio de acción de este cartucho, que seguramente será o ya es tachado de infantiloide, y de hecho es verdad, lo parece. Pero, ¿quién sabe si tras esa apariencia infantil se esconde una épica epopeya de cósmicas proporciones? (Oye, no me mires así, podría darse el caso ;-D). Bueno, seguramente se convertirá en otro de esos juegos de **Nintendo** con un acentuado carácter infantil. Digo "se convertirá" porque el juego todavía está en pleno desarrollo, con planes de ser lanzado el 26 de Diciembre del 2000 en Japón. Como es típico en el "mundo *Miyamoto*" ,los parajes que podremos encontrarnos son de lo más variado, como por ejemplo bosques encantados, playas, castillos varios (véase *Bowser* y *Peach*) y muchos parajes más. Como ya ocurría con la primera parte, el mundo por el que nos movemos es totalmente en tiempo real, por lo que podremos interactuar con otros personajes del juego, usar objetos al más puro estilo ***Final Fantasy*** para recobrar vida o cosas del estilo. Otro elemento característico con el que nos encontramos serán las típicas cajas dudosas (sí, esas que llevan una interrogación dibujada ^^U), de las cuales podremos obtener dinero para posteriores compras en las distintas tiendas que podamos encontrar por todo el mundo. Las batallas siguen siendo igual que en la anterior entrega, por turnos, al igual que en tantos juegos de rol que hay circulando por el mercado y que tan buen resultado dan...

Al igual que pasaba en la anterior entrega, en esta tendremos que ir acumulando *Star Points* para ir subiendo de nivel y así poder aprender nuevos golpes y ataques especiales, entre ellos el golpe de martillo o el típico salto en la cabeza que realiza *Mario*. También es tarea indispensable el ir haciendo amistades durante el juego, ya que más de una vez nos proporcionarán información de primera mano o nos sacarán de algún apuro. Es más, existe un comando denominado "*Nakama*" (amigo) que hechiza a uno de nuestros aliados para que nos ayude en diferentes situaciones. Una de ellas podría ser el que habiendo hechizado a una *Bobomb*, nos ayudase a reventar una roca que nos obstruye el camino.

Poco queda ya por decir que no se haya dicho a estas alturas, por lo que mejor me despido hasta el próximo articulo...

Snatchor
Snatchor@yahoo.com







MARIO TENNIS 64



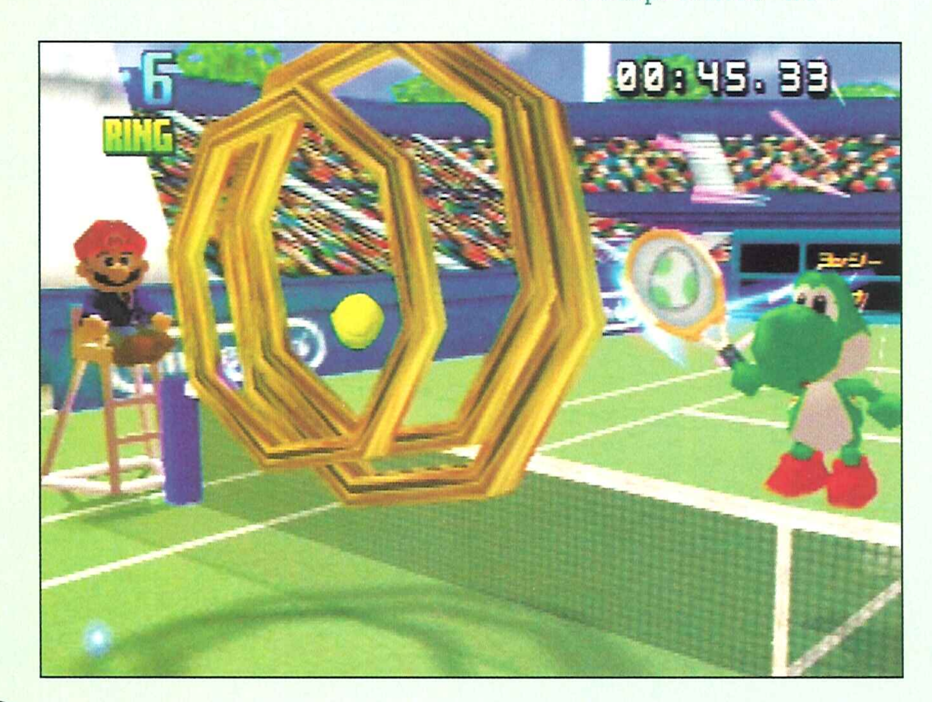




Todos recordamos cuando en la mítica consola portátil de **Nintendo**, la **Game Boy**, apareció uno de los juegos de tenis más divertidos que han desarrollado para consola alguna (con permiso del Top Ranking Tennis para la misma consola y el Smash Tennis de **Super Nintendo** ^_^). En aquella entrega no podías jugar con Mario como tenista, sino que simplemente lo veías como juez de silla, amargándole la vida a más de uno con sus continuos "out" o los desesperantes "no".

Pues lo que hoy toca analizar es la nueva versión de este clásico en formato cartucho de ***Nintendo 64***, recién lanzado en Japón y con un (desde mi punto de vista) futuro muy poco prometedor, ya que no son los mismos tiempos de antaño en los que **Nintendo** vendía cartuchos a troche y moche. No por eso quita que el juego siga ofreciendo toda la calidad que ofrecía por aquel entonces su "hermano pequeño", sino que encima la supera con creces. Como ya he dicho antes, en la versión de **Game Boy**, nos encontrábamos con un único personaje "reconocible", *Mario*, que además no era siquiera un jugador propiamente dicho. En esta versión para **Nintendo 64** se ha dado la vuelta a la tortilla y se ha remodelado el plantel de jugadores seleccionables hasta agrandarlo en un 500%, ya que el señor *Miyamoto* ha incluido a todo el plantel de personajes de las sagas de ***Mario BROS***, tales como el propio *Mario*, *Luigi*, al cual se le echaba de menos en un juego de **Nintendo** (¡¡Luigi vuelve!! ¡¡Aquí te queremos!! ^^u), la incansable mascota verde de *Mario* (no, no se trata de *La Masa*, sino de un lagarto rechoncho con ojos de huevo tibio ^o^), el juez de silla *Toad*, la cada vez más bella y sensualmente atractiva princesa *Peach* (es que con esos shorts que le han puesto para la ocasión está cada vez más imponente xDD) y un buen número de toda la *trupe* de la saga, incluidos personajes secretos como *Donkey*, *Bowser* o aquel bicho feo con un traje rojo y una máscara que ni sé como se llama ni me lo voy a aprender ^^u.

Ahora puede que estés pensando una cosa: "Seguro que sólo tiene 3 pistas seleccionables, la de tierra, la de césped y la *indoor*". Pues no, te equivocas. Este es uno de los puntos fuertes del juego, porque los partidos podrán llevarse a cabo en los escenarios más variopintos que te



puedas imaginar, ya que podrás jugar en lugares como el castillo de *Peach*, en el otro castillo, el de *Bowser*, en la frondosa jungla de *Donkey*, o en muchos otros. Y por supuesto están las pistas básicas antes mencionadas. Pero desde luego, tengo que destacar dos novedades que son, cuando menos, curiosas. Una de ellas es la inclusión de un nuevo personaje a la "abultada" lista de los mismos en este juego. Su nombre es *Waluigi* (@_o ¿?¿mande?¿?), y como supongo que os habréis imaginado es el lado oscuro de la fuerz... digooo... de *Luigi* ^_^u, al igual que pasaba con *Wario*, el clon perverso de *Mario* (que por cierto, también está disponible en el juego, ya que a medida que vayas ganando torneos, irán apareciendo nuevos personajes que se les suman a los 6 iniciales). Y la otra novedad es que por fin le han encontrado un buen trabajo a los *Koopa* en el INEM: recogepelotas. Ya era hora de que a los pobres les trataran mejor, y no todo el día pegándole de ostias... (perdonad, pero es que no podía dejar pasar esta ocasión para decir eso xDD JAJAJAJA.....).

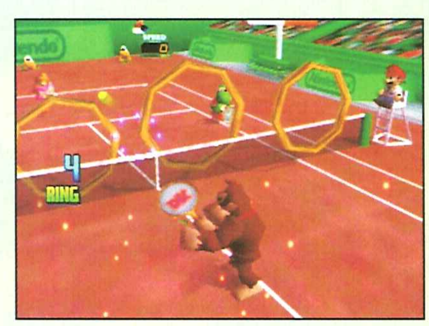
Con respecto al tema jugabilidad, podéis estar tranquilos los que estéis interesados en este juego, ya que ofrece una de las experiencias multijugador más divertidas y "jashondas" que podáis ver en consola alguna, y eso se debe a la invención del tenis por parejas y a las consolas con posibilidad de enchufar 4 mandos ^^. Aunque por supuesto también es posible jugar solo, la mayor diversión la encontraremos al echarnos alguna partida con los colegas, que es en donde de verdad se le saca todo el jugo a este juego. En pleno partido podremos encontrarnos con todo tipo de golpes típicos del deporte que hoy nos toca, tales como dejadas, *passings*, remates, etc... ¡!y todo ello con sólo dos botones¡¡ (otra muestra más de que el mando de **Nintendo 64** está hecho para ***Mario*** y ***Zelda***, que son dos de los pocos juegos que de verdad le sacan provecho). También es posible hacer golpes especiales al estilo de ***Captain Tsubasa*** pero con raqueta en mano, los cuales provocan disparos de fuego o plasma psicotrópico (bueno, no es que sean iguales, pero mientras escribía esto estaba escuchando la música de la serie, y se me vino a la cabeza...^^u).

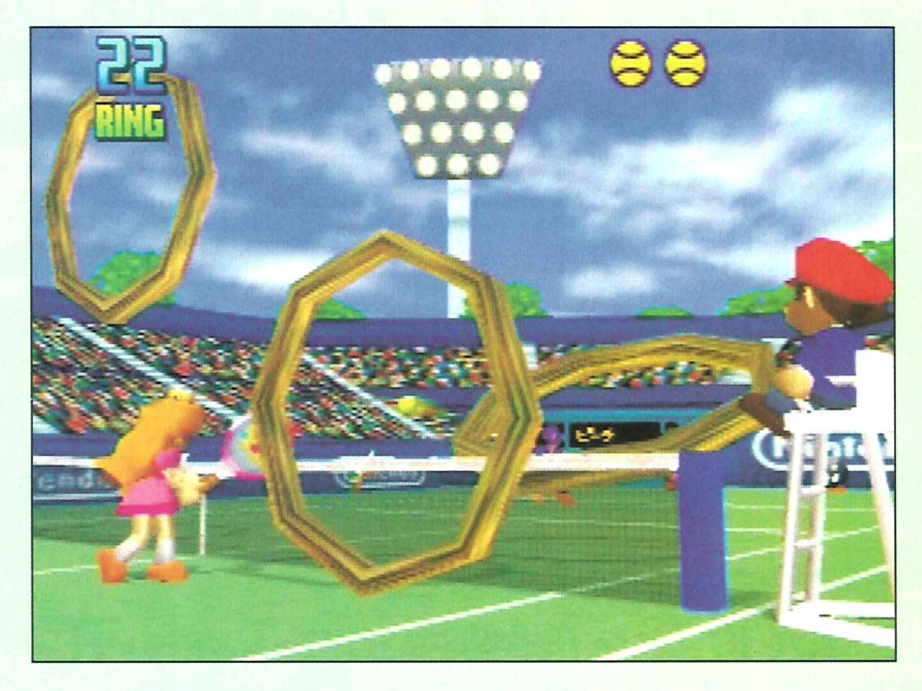
Por último, sólo me queda decir que **Nintendo** está pensando en hacerlo compatible con el **Transfer Pack** (ese aparatejo que se enchufa a la parte posterior del mando de **Nintendo 64** y puedes intercambiar datos de juegos de **Game Boy**), al igual que ocurre con las versiones de los juegos de ***Pokémon*** para la pequeña gran consola, los cuales podías utilizar como fase de entrenamiento de tus ***Pokémon*** para luego llevarlos al ***Pokémon Stadium*** de **Nintendo 64**. El hacerlo compatible con este aparato, se debe ni más ni menos que a la intención de la gran **N** de sacar otra versión de este juego para **Game Boy Color**, pero aún no se saben fechas exactas, por lo que no se le da gran importancia a este apartado del juego.

Bueno, y como le dije una vez a mi primo en ese gran invento que es el *iRC*, con esto y un bizcocho, hasta mañana a las ocho...

Snatchor
Snatchor@yahoo.com









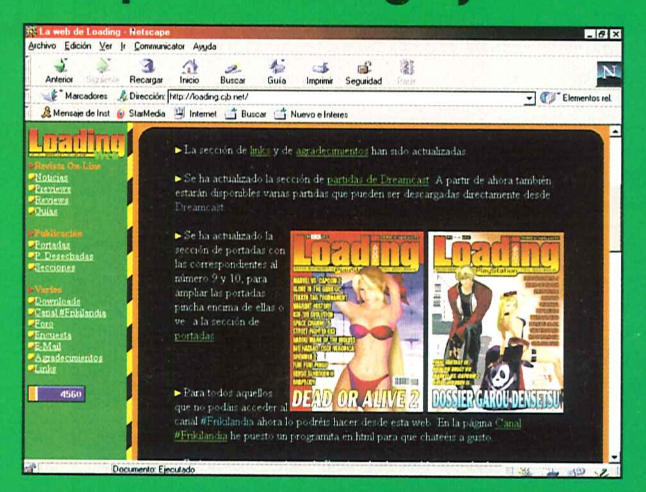


NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE DE TODO...

Loading Web

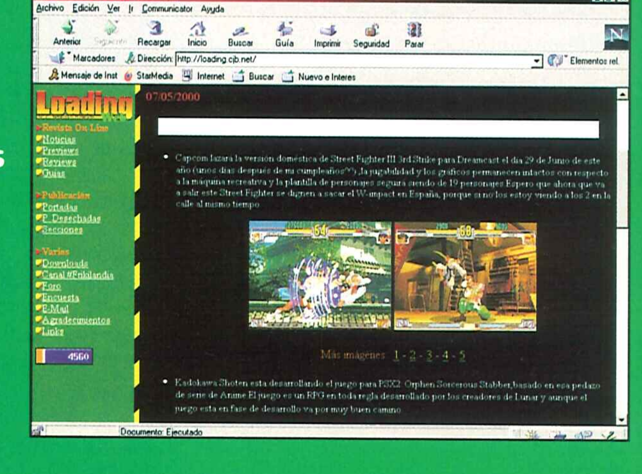
NOTICIARIO INDEPENDIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS

http://loading.cjb.net



Tomando como base nuestra publicación, se ha creado una web no oficial destinada a ofrecer una visión imparcial sobre el mundo de los videojuegos. Loading Web tiene como finalidad llegar hasta el público que, como vosotros, lectores habituales, busca algo más...

En ella podréis encontrar una sección de noticias de actualidad, acompañadas por reportajes de los juegos más interesantes del mercado de importación que han aparecido, o tienen fecha próxima (no se tratan de los mismos artículos que aparecen en la revista).





Guías de juegos de lucha, encuestas, un foro abierto en el que podrás participar exponiendo tus opiniones, y por último podrás acceder a chatear desde un apartado que hemos preparado para que no falte absolutamente nadie.

¿A qué estás esperando?

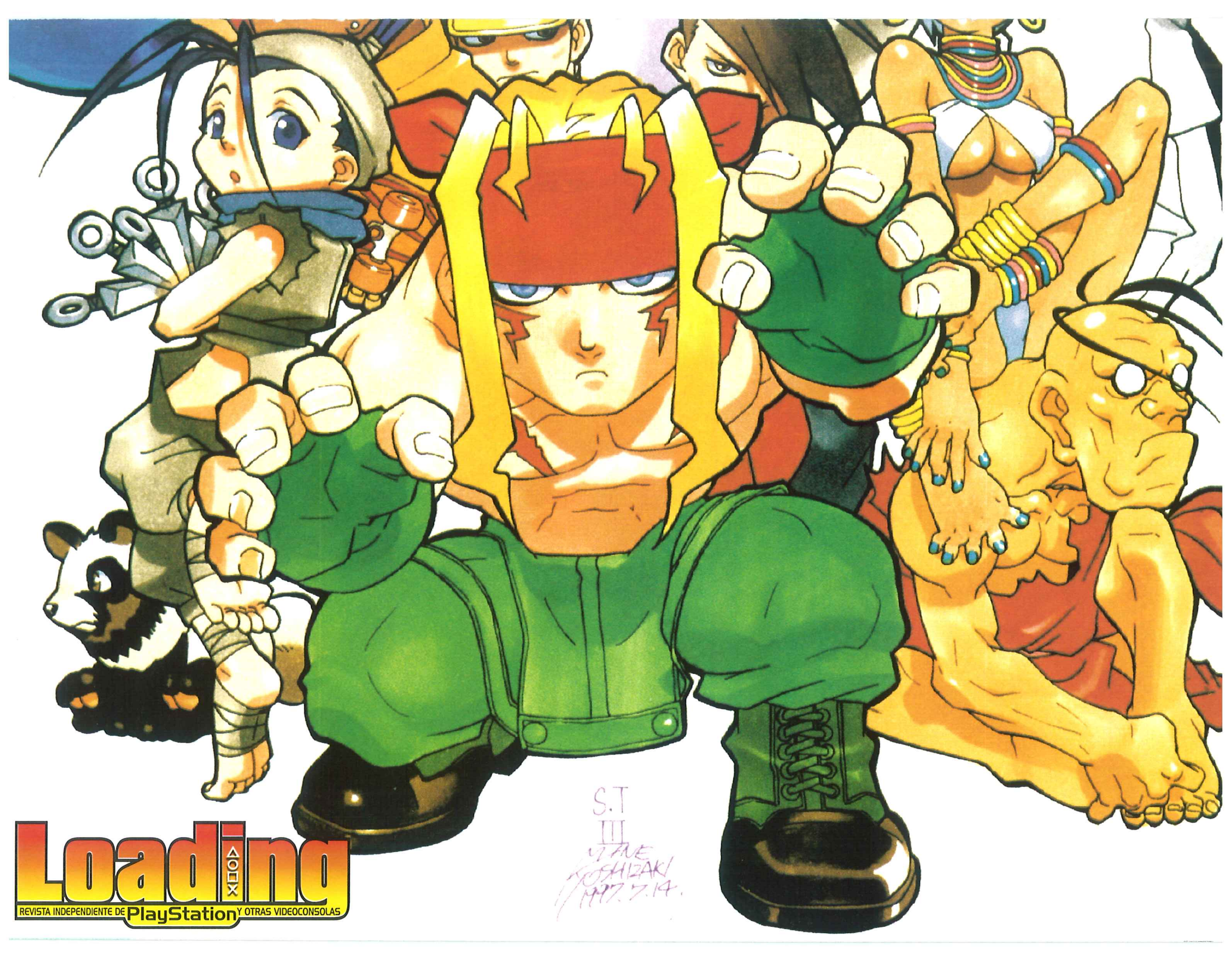

STREET FIGHTER III SD

for now and forever, you wi



ll be a freak....


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
S.T
III

¿GALERIANS O CENSULERIANS?



No hay que darle muchas vueltas al coco. Basta con leer el titular para entender que ***Galerians*** fue censurado en su llegada a *España*. De todo esto la culpa la tienen los americanos, que en el pase por sus manos fueron suavizadas todas las escenas "fuertes" e incluso algunas fueron eliminadas completamente.

Nada más empezar el juego y viendo la presentación, vemos como esta sufre el más terrible de los tijeretazos. Originalmente tras el tiempo de presentaciones de los personajes podíamos ver como el protagonista andaba por unos pasillos bañados en sangre y donde se encuentra gente muerta y/o descuartizada. Aquí en *España* no conoceremos esa imágen pues fue cortada (lo peor es que hasta se nota el corte y queda muy cutre) de la forma más vil. Más tarde, dentro del juego vemos como a nuestros enemigos nos es literalmente imposible reventarles la tapa de los sesos cuando entramos en el estado de desconcierto e incrontol de nuestros poderes psíquicos, quedando en un simple desmayo y un diminuto charco de sangre.

Todo esto me parece totalmente ridículo. Cosas más bestias se vieron y nadie las censuraba. Sin ir mas lejos, lo que pasa en ***Resident Evil*** dista mucho de ser una serie infantil. Todo esto me recuerda al caso de un juego llamado ***Thrill Kill***, del que fue prohibida su venta cuando el juego ya estaba acabado. Más tarde aparecería un juego similar pero que cambiaba los seres deformes del primero por humanos, pero en el que se encontraban las mismas salvajadas y violencia sin sentido a la que nos tienen acostumbrados los americanos (además de que el juego era muy malo) pero que para disimular se le incluiría un código de seguridad que encima venía en las instrucciones...

Desde luego no comprendo las cosas. Mientras que unos juegos se suavizan, a otros les pasalo contrario. Como es el caso del ***Tenchu***. En la primera versión japonesa la cantidad de sangre no era ni la mitad que en la *PAL*, en el que además se podían cortar brazos, cabezas y existían más formas de asesinar.


Esta ilustración debería estar censurada por inducir a ir en parejas... ¬_¬

Desde luego si quieren joder pueden hacerlo perfectamente, pero me sé de más de un caso que, visto lo ocurrido con la versión *PAL*, acabó por comprar ***Galerians*** en japonés y así disfrutar de un juego con todo lo que se esperaba de él. Y es que muchos somos ya mayores como para poder elegir lo que queremos ver, y si lo que quieren es que no lo vean los niños hay formas y formas, como poner una advertencia en la caja, otra al empezar el juego o meter el código de seguridad para que así este juego pueda ser disfrutado por grandes y pequeños.

Quizás tras leer estas líneas muchos piensen algo así como "este chico es un bestia y si no hay sangre en un juego no le gusta". Pues lo cierto es que estarían muy equivocados, yo no pienso bien de la violencia sin sentido tanto en los videojuegos (por eso odio ***Mortal Kombat***, un juego malo como pocos que vende gracias a su violencia) como en las películas, pero también pienso que los componentes de las organizaciones responsables de la censura en todos los campos podrían prestarle más atención a lo que pasa en sus casas que a lo que ocurre en las casas ajenas. Luego se asombran de descubrir que su hijo es *yonki* por su falta de atención o que se acaba de tirar de la terraza de su casa a raíz de ver como ***La Abeja Maya*** vuela libremente sin cuerdas que la aten.

¿Es o no es éste un mundo de locos?

Mangafan
mangafan@teleline.es

THE KING OF FIGHTERS 2000

MODOS DE JUEGO NUEVOS PERSONAJES E HISTORIAS OFICIALES



Ha pasado un año desde que se descubriese a la compañía secreta Nests como encargada de llevar adelante el torneo KOF'99 con fines criminales. Desde que se desmontase el cuartel general de Krizalid y su ejercito de clones no se ha vuelto a saber nada del Nests, que ha desaparecido entre las sombras sin dejar rastro alguno. Los que si que dejan clara nota de su presencia son los contínuos casos de terrorismo que han empezado a sucederse a raíz del incidente KOF y que no guardan relación alguna con el Nests.
Heidern y su equipo de mercenarios descubren que estos actos terroristas están perpetrados por K' y Maxima.
Heidern se disponía a movilizar rápidamente a su equipo, pero en ese momento llegaron las noticias de última hora que hablaban del comienzo ¡¡del nuevo KOF!!
Los luchadores empiezan a llegar de todas partes del mundo.
Lo más increible de este torneo es que en uno de los equipos se encuentran los nombres de ¡¡K' y Maxima!! NESTS da inicio a su segundo proyecto. ¿Será pura coincidencia que se hayan puesto en activo las tropas del Nests?
De nuevo parece haber tormenta tras el KOF.....

SISTEMA DE JUEGO:

Hay muchos cambios en los sistemas, que son estos:

1. Rodar: Esta vez ya no hay deslizamiento con saltito, volvemos al clásico rodar del 97.
2. Super: Esta vez los *desperates* potenciados gastan 3 bolas de *Pow*. Para hacerlos debemos hacer el movimiento del *desperate* y pulsar a la vez los botones AC (los dos puños) o BD (las dos patadas). Pulsando solo un puño o una patada haremos el *desperate* simple.
3. POW: Sigue existiendo *Modo Counter* y *Modo Armor*.
4. Burla: Al hacer burla se puede acumular un *Strike Bom* (ver *Strike System*).
5. Strike System: Este sistema es el que más cambios ha experimentado. En ***KOF2000*** desde el principio contamos con *3 Strike Bom* (*SB*). Gastando un *Strike Bom* podemos llamar al *striker*. Tendremos un tope de *strikes bom* que se verá aumentado cada vez que cambiemos de personaje y cada vez que hagamos una burla.

6. Activate Striker System: Con este nuevo sistema podremos llamar al *striker* en cualquiera de las situaciones que nos encontremos. O sea, tanto si estamos saltando, como en el momento del ataque, e incluso justo antes de caer en el suelo. Hay también otra cosa nueva. Si enganchamos a alguien con una llave, podemos llamar al *striker*, que saldrá para rematarlo con un movimiento especial creado sólo para rematar. Este remate gasta un *SB* y una barra de *POW*.

7. Another Striker: Cada personaje cuenta con un *striker* especial al que se le conocerá como *Another Striker* (*AS*). Estos *AS* aparecen solamente como *strikers* (como los *extra strikers* de *KOF'99 Evolution*), salvo que cada uno tiene su propio *AS*. Estos *strikers* son personajes fuera de la historia de *KOF* (se supone que en lugar de aparecer ellos, los luchadores emplean un ataque que nos recuerda a su modo de pelea). Lo aclaro porque en *AS* aparece gente como *Goenitz*, *Yashiro*, *Rugal*, los hijos de *Kim Kaphwam* e incluso *Nakoruru*...

Otros personajes: Nos toparemos con dos personajes más junto a la plantilla de luchadores. Se trata de Kula (enemiga semifinal) y Zero (el enemigo final, no seleccionable).

THE KING OF FIGHTERS
バトルDEパラダイス ™

¿BATTLE DE PARADISE?

SNK lanzó finalmente el mes pasado su último KOF para Neo·Geo Pocket. Battle de Paradise se ha convertido en el mejor juego de una portátil para irse muy lejos y no llegar a aburrirse en horas. Minijuegos al estilo Bishi Bashi con guiños a la saga KOF por completo y a muchos otros trabajos clásicos de la compañía de Osaka. ¿Que aún no te has hecho con él? Pues ve echandole un vistazo a estas pantallas...









El juego es una especie de juego de la oca lleno de sorpresas



Mini-juego de saber a quién pertenece la silueta. ¡Qué total!



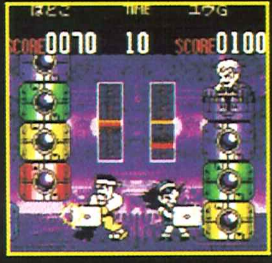
Los strikers ocultos de KOF99 Evolution haran las pruebas.



¿Quién ganara la carrera? No irán a teleportarse...

Goenitz tratará de darnos con sus tornados de viento. Quien más veces sea dañado será quien pierda. Contaremos con sólo tres puntos de daño.





En esta otra haremos bajar al angelico de Krizalid desde lo alto de su "impenetrable" torre de piezas. Pabajobá...

No sabemos cuántas pruebas hay exactamente, pero hasta el momento hemos visto alrededor de 20. ¿Habra alguna del KOF2000 o de alguno de sus personajes?



NUEVOS STRIKERS EN KOF'99 EVOLUTION







GAI, EL PROTAGONISTA DE BURIKI ONE Y SYO KIRISHIMA (INVENTADO PARA EVOLUTION Y KOF2000) PODRÁN SER SELECCIONADOS COMO STRIKERS Y DARKSTRIKERS EN KOF'99 EVOLUTION, USANDO "BATTLE DE PARADISE" COMO LLAVE PARA DESBLOQUEARLOS. SI NO LOS HAS CONSEGUIDO AÚN, TRATA DE DESCARGARTE LA PARTIDA DE NUESTRA PÁGINA WEB: http://loading.cib.net

Mujer: *¿Habéis terminado ya?*

Pregunta la mujer al conductor, mientras se pinta los labios mirándose en el espejo del coche.

Chofer: *Las invitaciones las hemos mandado hace una semana. El aviso de la reunión lo completamos hace un rato. Llegaremos a la sala dentro de 5 minutos. Prepárese.*
Mujer: *Hoy no tenemos más planes, ¿verdad?*
Chofer: *No, no he recibido más ordenes. ¿Algún plan con su familia?*
Mujer: *Así es. Menos mal, parece que no tendré que cancelarlo...*

La mujer termina de maquillarse, y divisa la sala a través de la ventana del coche.

(Cambio de sitio)

La temperatura de los humanos era increíble. Todas las personas que estaban en ese lugar pensaban lo mismo. Se trata de una sala grande en la que caben más o menos entre dos o tres mil personas, pero una vez abarrotado se convierte en algo insoportable. Además, la mayoría de ellos estaban emocionados por el evento que tenía lugar ante sus narices. No se trataba sólo del calor, sino de una emoción que les invadía. Eso era lo peor de la situación, al menos para *K'*.

K': *¿Lo haces aposta?*

Pregunta a *Maxima* sin ninguna simpatía, como de costumbre.

Maxima: *¿Eh? ¡Ah, lo siento! ¿Quieres?*

Maxima, sin poner cara de marrón, le ofrece la cerveza que tenía en la mano. Lógicamente estaba equivocándose.

K': ..... *¡Que no, hombre!*
Maxima: *¿Quieres una llena?*
K': *¡No me tomes el pelo! Esto no es lo que me dijiste. ¿Qué pasa con lo de dar un golpe?*
Maxima: *¿Lo del **NESTS**? Claro que vamos a hacerlo, cuando terminemos con esto...*

Maxima contestó como si nada y vuelve a tomar cerveza.

K': *¿Con esto?*
Maxima: *Sí. Ver las caras de los de nuestro equipo.*

Maxima saca un sobre y lo enseña. K' lo coge con cara extrañada.

K': *Una invitación....¿al KOF? ¿A qué viene esto?*
Maxima: *Nos han llamado para participar junto con nuevos participantes invitados. Ayer me llamaron, al parecer uno de nuestros compañeros, y el lugar de la cita es este.*
K': *¿Vamos a participar?*
Maxima: *El final del torneo parece que se celebrará en South Town.*
K': *En South Town... ¡¿Aquí?!*
Maxima: *No, pero cerca. Hay rastro de algo por los alrededores. Este torneo huele mal, así que lo investigaremos. Oh, ahí llega...*

Los gritos de la gente hacían entender que iba a dar comienzo el evento principal y llegan los luchadores. Pero poco a poco las voces de la gente han ido cambiando el tono, como si se extrañasen de algo. *K'* y *Maxima* no veían nada con el montón de gente por delante. Unos minutos después, de entre el público un hombre con una máscara sube al ring. Uno más... otro más... Uno por uno los hombres con la misma máscara iban subiendo al ring. Las voces extrañadas cambiaron a risas.

Maxima: *¡Esto sí que es bueno! ¡Qué divertido!*

Dejando a *Maxima*, que se divertía con lo ocurrido, *K'* ponía cara de aburrido.

K': *Que penoso...*

Dejando el caos del público, el gong sonó en el ring. De entre los hombres con máscaras, uno de los más pequeños se desenmascara y corre hacia el oponente...
Minutos después, un gran grito de honor caía sobre el hombre del parche que estaba en el ring.

K': *Es realmente penoso...*

Maxima contesta a esa frase demasiado serio.

Maxima: *¡Cállate la boca, yo estoy disfrutando!*
K': *No tenemos tiempo para el show...*
Maxima: *¿Show? La ejecución era mala, pero ese tipo es bien fuerte.*

Dejando a *K'* con la boca cerrada, *Maxima* observa al tipo del parche con su sensor. Los números que aparecen en su sensor comprueban lo increíble que es el tipo. Justo cuando los datos llegaban al máximo, la alarma sonó.

Maxima: -"¡¡!!"-

En su cara se notaba lo tenso que estaba *Maxima*. A su lado, donde antes estaba sentando *K'*, donde no debería haber nadie, estaba sentada una mujer con la cara apoyada en las manos.

Mujer: *Hola.*
Maxima: *¿Tú eres...?*
Mujer: *Tu compañera.*
Maxima: *¿No era un hombre?*
Mujer: *Ayer le dije a mi manager que se pusiese en contacto contigo. ¿Te asusté?*
Maxima: *No. Yo soy Maxima.*

Maxima le da la mano, y ella la acepta.

Mujer: *Soy Vanessa.*
Maxima: *¿Y el otro? El que se llama Ramon...*
Vanessa: *Él ya está aquí.*

Antes de que *Maxima* preguntase dónde está, su voz se había borrado entre los gritos de la gente. En el ring estaba empezando a hablar el hombre del parche.

Luchador: *Para demostrar mi poderío era suficiente, pero para vosotros... ¿a lo mejor no lo era? La próxima vez os demostraré algo más, así que... ¡¡Venid a verme!! Otra cosa más. La victoria de hoy... ¡Te la dedico a ti!"*

El hombre del parche señala a *Vanessa*. *Vanessa* devuelve un saludo con la mano.

HERO TEAM

Maxima: *¿Es ese?*

Maxima, con la boca abierta, comprueba a *Vanessa*. Ella seguía moviendo la mano y contesta.

Vanessa: *¿No te vale? Yo creo que está bastante bien.*

Antes de que la conversación acabase, *K'* se levantó del asiento. *Vanessa* mira hacia *K'*

Maxima: *¿Te vas?*
K': *Tengo cosas que hacer. Maxima, me voy.*

Justo al cruzarse con *Vanessa*, ella susurró a *K'*.

Vanessa: *¿Qué tal si aprendes lo que es la simpatía? Pareceras más guapo, chico...*
K': *Cállate.*

Sin mirarla a los ojos, *K'* se va del sitio. *Maxima* le sigue.

Maxima: *Lo siento, pero a mi amigo no le gusta que le den consejos...*
Vanessa: *No te preocupes. Si no fuese así no podríamos seguir. Creo que nos llevaremos bien. ¿Qué opinas?*
Maxima: *Eso espero...*

Al contrario que su compañero, *Maxima* le devuelve una sonrisa y se levanta del sitio. Viéndole, *Vanessa* coge el móvil que tenía en el bolsillo y hace una llamada.

Vanessa: *Ahora salen. Persíguelos.*

Vanessa también salió de la sala.

(Cambio de lugar)

Era un sitio subterráneo en el que no se distinguía nada. Entre montones de cables, ese objetivo estaba ante *K'*, con un ruido que señalaba acción. Después llegó *Maxima*.

K': *¿Otra vez esto? ¿Cuantas veces van ya?*
Maxima: *Al lado del Show, este tipo del objeto. Realmente huele.*
K': *Sí, pero esta vez es diferente. Es la primera vez que lo vemos tan en el centro de la ciudad...*

Maxima intenta coger todo los datos posibles a través de los cables que salen de sus dedos.

K': *Y bueno, ¿Se sabe ya algo de esta cosa?*
Maxima: *Lo estoy haciendo ahora. ¡Tch! Sólo puedo saber que es para transportar algo.*
K': *¿Son ellos?*
Maxima: *Estoy seguro, es del NESTS. Recuerdo haber visto casi todas las piezas. Además, que haya tantos como estos cerca de un sitio en el que se celebra KOF... Tiene que ser por algo.*

Casi al mismo tiempo de decir esto, sonó una alarma. Algo como una luz muy fuerte apareció ante ellos. La bala de la pistola pasa al lado de *K'*. Inmediatamente el radar de *Maxima* cuenta la cantidad de enemigos.

Maxima: *¡Hay clientes, y muchos!*

Levantándose, *K'* limpiaba su pantalón. Su guante estaba empezando a ponerse rojo.

K': *¿Acaso creen que si vienen juntitos podrán con nosotros?*
Maxima: *Parece que no aprenden...*

Muchísimos puntos rojos apuntaban sobre ellos.

En ese momento, *Vanessa* estaba observando todo con una cámara desde el coche. Observa a *K'* a través de esta cámara. De repente, en la pantalla sólo se veían interferencias. El conductor abrió la boca al ver que la imagen se había cortado.

Chofer: *A lo mejor se dieron la cuenta. Desde que salimos de la sala se nos pusieron detrás. Desde entonces no he podido esquivarlos.*

Vanessa pensó un momento y la respuesta surgió rápida: Saldrá como tenga que salir. Era la elección que más la convencía.

Vanessa: *Olvidémoslo. Seguimos adelante.*
Chofer: *¿Está usted segura?*

Justo cuando iba a contestar, se oye una tremenda explosión en la carretera. No era una explosión cercana, pero se notaba la fuerza por la cantidad de humo y ruido.

Vanessa: *Esos chicos lo consiguieron...*

(Cambio de escena)

Maxima: *Menos mal que lo había reservado para una ocasión así.*

Maxima había transformado sus brazos.

K': *¿No te quedan más balas?*
Maxima: *Sí, me quedan un par. ¿Qué hacemos?*
K': *Dámelas todas. No podemos irnos dejando esto así, ¿no?*

El objeto todavía aguantaba la explosión. Seguían parpadeando las luces.

Maxima: *Trátalo con cuidado... Pero... ¿qué haces?*

K' incendió a la invitación.

K': *No puedo pegarle un puñetazo, ¿No crees?*
Maxima: *Sí... pero si no tenemos eso...*
K': *¿Crees que no podremos participar? Yo creo que si está la tia esa podemos seguro.*
Maxima: *...Pues sí, es verdad.*

Pusieron los cartuchos de bala en el interior del objeto y metieron dentro la invitación.

(Cambio de escena)

No tardaron mucho en oír otra explosión, esta vez más pequeña, pero lo suficientemente sonada como para llegar a los oídos de *Vanessa*.

Vanessa: *La diversión sólo acaba de comenzar...*

Vanessa seguía mirando hacia donde estaban *K'* y *Maxima*.

Un hombre comprueba su ticket para la primera clase y toma siento en el lugar donde le corresponde del avión. Se trata de *Seth*. Tras el aviso y la lámpara que indican ponerse el cinturón, el avión asciende en ruta a China. Unos minutos después, una azafata se dirige a *Seth*.

Azafata: *Perdone señor, ¿Quiere ver alguna película?*

Le enseña unas cintas de vídeo. *Seth* pensaba decir que no, pero entre las cintas vio una con la marca de un perro. *Seth* eligió esa cinta, dando gracias a la azafata y reproduciéndola rápidamente. En la pantalla aparece un hombre.

Hombre: *Esta vez la misión consiste en capturar a un hombre llamado Ron. Por supuesto, atrayéndole sin que él se dé cuenta. Cerca de allí habrá un torneo llamado KOF. Los del **NESTS** también aparecerán. Quiero que entres a participar. Hemos podido prepararte dos invitaciones para el KOF. Están debajo de tu asiento.*

Después de comprobar que no hay nadie observándole, mete la mano bajo el asiento. Hay un sobre, y dentro de él dos entradas y dinero. *Seth* lo guardó todo en el bolsillo del traje.

Hombre: *El modo de llevar a cabo la misión lo dejo en tus manos, pero en caso de que se cometa algún error, nosotros no podemos aparecer como responsables. Por cierto, este vídeo se destruirá automáticamente.*

La pantalla se volvió oscura y la cinta comenzó a echar humo.

(Cambio de escenario)

En China, entre el bosque de *Kahokusyou*, dos *Ninjas* corrían a toda prisa.

Ninja 1: *¡Por fin nos hemos hecho con el sistema del clan HI! ¡Ahora sí que podemos atacarles!*

El *Ninja* que iba por delante sudaba sin parar y corría cuanto podía. El que iba detrás le perseguía. Coge unos *shurikens* y los lanza hacia atrás. Un sonido deja entender que hubiesen caído al suelo.

Ninja 1: *¡Bien! ¡...N.... no!*

El *Ninja* que corría a sus espaldas esta justo delante en ese momento y se le abalanza efectuando un ataque con sus brazos vendados.
Por muy poco el golpe no ha sido mortal. Tira una bomba de humo y desaparece.
El *Ninja* de las vendas no puede seguirle.

(Cambio de escenario)

Desde el aterrizaje en China, *Seth* preguntaba por el *Kahokusyou*, pero al oír el nombre de ese lugar nadie contestaba. Gracias a un anciano, llegó a conocer el camino hacia ese lugar. Siguiendo el sendero que le fue indicado, llegó un momento en el que no había presencia de nadie. Continúa su avance y llega hasta una catarata. Allí se entreveía la sombra de una persona a la que hacía ya mucho que no veía. Pero esa sombra tenía algo raro.
Seth se acerca al tipo. Parece ser que es un *Ninja*.
Su herida no era mortal, pero la cara estaba totalmente pálida y parecía tener la vista imposibilitada. Se trataba de un efecto provocado por veneno. Entonces, el *Ninja* sangró como si explotase. Sorprendido por lo ocurrido, *Seth* se acerca al *Ninja*, que a duras penas se mantenía con vida.

Ninja 1: *Ve..veneno...Hi..Cla... ¡Jddd...flggh..aaaah!*
Seth: *Clan Hi... así que...*

El Ninja ya estaba muerto. *Seth* se dio cuenta de que había alguien cerca. Era el otro *Ninja*.

Ninja 2: *Todos aquellos que oyen el nombre del Clan... ¡Deben morir!*

De repente el *Ninja* atacó a *Seth*.

Seth: *Tal y como me habían dicho, tienes mala leche. ¡Muy bien, te haré una demostración!*

Tras un largo combate, por un descuido *Seth* cae al suelo.

Ninja 2: *Se acabó...*

El *Ninja* quita la venda de su brazo y ataca.

Seth: *¡Has caído en mi trampa!*

Seth con sus técnicas *counter* logra esquivar el ataque.

Seth: *¡Aja! ¡De modo que esa es la famosa mano del veneno, Lin de los Cuatro mejores del Hi...!*
Lin: *¿¡Cómo sabes eso!? ¿¡Cómo sabes mi nombre!?*
Seth: *¡Hu hu! También sé sobre vuestras normas. Asesináis a todos aquellos que sepan algo de vuestro clan, por eso nunca salió nada en la historia. Sois de los mejores clanes asesinos que existen. Además, he oído que los cuatro mejores del clan son fuertísimos...*

Lin estaba confuso por la cantidad de información que conocía su oponente, y se preguntaba: *"¿Cómo es posible que sepa tanto de nosotros?"*

Lin: *...No puedo dejarte vivo...*
Seth: *¿Por qué crees tú que sé tanto de vuestro clan?*

Lin pensaba atacar, ignorando lo que decía, pero *Seth* siguió hablando.

Seth: *¿Conoces el paradero de vuestro jefe, Ron?*
Lin: *¿Co...cómo sabes lo de Ron? ¿¡Quién eres tú!?*
Seth: *¿Quieres saberlo?*
Lin: *¡...Si no hablas te mataré...!*
Seth: *Muy bien. Sé que vuestro jefe está desaparecido y exactamente conozco el lugar donde se encuentra.*
Lin: *¿Dónde es?*
Seth: *Quiero que te tragues mis condiciones también...*
Lin: *¿Pretendes morir?*
Seth: *Si me matas nunca sabrás dónde está Ron.*
Lin: ....

El Clan Hi estaba en peligro de separación interna. *Lin* tenía que obedecerle. ¿Quién será el tal *Ron*?

Seth: *Participa en un torneo llamado KOF, conmigo. Si logramos ir avanzando posiciones, sabrás sobre Ron.*
Lin: *Si me mientes, morirás...*

(Cambio de escenario)

BENIMARU TEAM

Días después, en un lugar abandonado donde no existe ni rastro de personas.

Benimaru: *Ya debería haber llegado...*

Benimaru mira al reloj otra vez.

Shingo: *Oye Benimaru, ¿Por qué tenías que quedar en un sitio tan oscuro? Tengo miedo...*
Benimaru: *He quedado con un tipo al que sólo puedo llamar en estos sitios...*

Benimaru enciende un cigarrillo.

Shingo: *Benimaru, quería saber por qué me has llamado a mí para quedar en un sitio como este...*

Benimaru saca una invitación para el *KOF* y la tira hacia *Shingo*.

Shingo: *¡Sabía que llegaría! Pero... por qué esperamos a K' y Maxima en un sitio así?*
Benimaru: *...Esta vez no participamos con ellos.*
Shingo: *¿Qué? Entonces... ¿Los otros dos? Si a Kusanagi-san todavía no le han encontrado...*
Benimaru: *Esta vez los compañeros del equipo los he elegido yo mismo. Uno de ellos es un viejo amigo mío. Compañero de combate, digamos. Pero el otro parece que es un tipo algo raro. Le gustan los sitios así.*

Benimaru tenía el presentimiento de que algo malo iba a suceder. Se desprende un trozo de la pared del edificio. Con el ruido, *Shingo* se asusta y se da la vuelta. Aparecieron dos sombras entre la oscuridad.

Seth: *Hola Benimaru, ¡Cuánto tiempo sin vernos! Me alegro de que me hayas llamado para formar parte de tu equipo. Juntos podremos hacerlo muy bien.*

Seth se da la mano con *Benimaru*. *Lin* estaba detrás de *Seth*.

Benimaru: *¿Ese es el tipo del que me has hablado?*
Seth: *No te le acerques demasiado. Como ya he dicho, es una ayuda que necesitamos para saber de Kyo y del* ***NESTS****, pero...*
Benimaru: *¿Qué hay de Kyo? ¿Has podido descubrir algo nuevo?*
Seth: *Sólo sabemos que a lo mejor se presenta al torneo...*
Benimaru: *Ajá...*

Benimaru mira hacia *Lin* y ve que, desgraciadamente, *Shingo* estaba saludándole.

Shingo: *¡Hola! Me llamo Shingo Yabuki. Oye, ¿te puedo preguntar una cosa? ¿Por qué llevas esas vendas?*

Justo cuando *Shingo* iba a tocar las vendas, *Lin* se volvió en un ataque hacia él. *Benimaru* para el golpe de *Lin* con la mano.

Benimaru: *¡Déjale...!*
Lin: *Suéltame la mano.*
Benimaru: *Me llamo Benimaru. No quiero problemas en mi equipo, ¿vale?*

Lin estaba emocionado de que hubiera parado su golpe.

Benimaru notaba que no podía evitar el enfrentamiento. Tal y como presentía, *Lin* intenta atacarle con la mano que tiene libre. *Benimaru*, rápidamente desprende *ElekTrigger* a *Lin*, que cae al suelo.

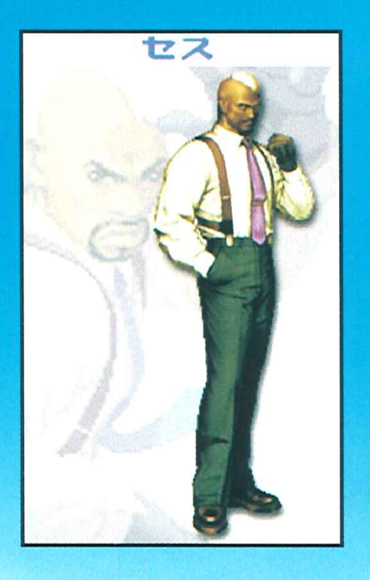
Benimaru: *Ni se te ocurra hacerlo.*
Seth: *...Haces bien, Benimaru.*
Benimaru: *Si hubiese dudado un segundo más estaría muerto. Además, he disparado ElekTrigger a la máxima potencia y él todavía no iba en serio. Has traído un tipo muy peligroso, Seth...*

Lin estaba empezando a disfrutar. Era la primera vez que perdía contra alguien fuera de su clan, y además con una técnica nunca vista.

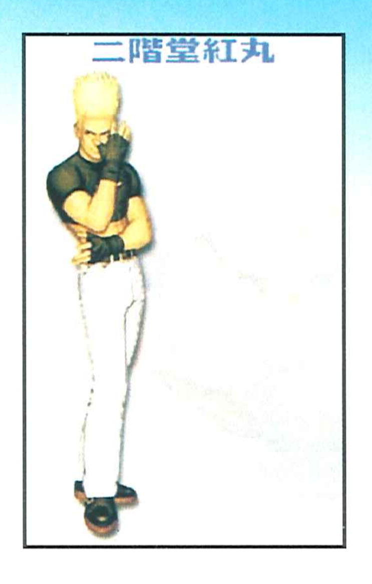
Lin: *...Es más divertido de lo que pensaba...*

Mientras, *Shingo* seguía sin poder levantarse del miedo... en aquel edificio abandonado...

Shingo: *¡¡Eeeeeh...!! ¡¡¡No me dejéis aquiiiii!!!*









Takuma: *Pero bueno, Yuri, ¡Espera!*
Yuri: *¡Que no! ¡Este año ya no quiero estar en el mismo equipo!*

En el *dojo* de *Kyokugenryu*, una pelea como de costumbre.

Yuri: *¿Hasta cuando piensas tenerme atada en nombre del Kyokugenryu! ¡¡En el año anterior!! ¡¡En el otro!! ¡¡Y en el otro también!! Siempre juntos en el KOF. ¡¡¡Este año ya no quiero!!!*

Esta vez lo niega más fuerte que nunca.

Yuri: *¡¡Si tanto quieres hacer anuncios del Kyokugenryu, es suficiente con que estéis tú y mi hermano!!*

Yuri coge su equipaje y se va corriendo hacia la puerta. *Ryo* aparece en la entrada.

Ryo: *Yuri, ¿estás segura? Tanto nuestro padre como yo sabemos muy bien que eres suficientemente buena como luchadora, por eso pensamos que es un daño para el equipo el hecho de que te vayas...*
Yuri: *Lo sé, ¡Pero ya no quiero estar protegida entre mi familia y Robert! ¡Quiero que sepan que soy una luchadora que vale por sí misma!*
Ryo: Eso te entiendo...
Yuri: *¡Ah! Lo de que falte no te ocasionará un gran daño. He llamado a un buen refuerzo.*
Ryo: *¿¿Qué?? ¿¿Alguien en tu lugar?? ¿¿De quién se trata??*
Yuri: *Eso es un secreto. Bueno, me voy. ¡Hasta la vista, hermano!*
Ryo: *Eh...¡Yuri! Buff... ¡Pero bueno! ¿A quién habrá llamado...?*

(Cambio de escenario)

Bar *ILLUSION*. Un bar de *Southtown*. El dueño es *King*. Se trata de una luchadora.

King: *¡¡Pe... pero espera un momento!! ¿¡Por qué tengo que entrar en el equipo de los Kyokugenryu!?*
Yuri: *¡Por favor, King! ¡Eres la única persona a la que le puedo pedir esto!"-*
King: *Además, ¿Ya tienes miembros para el otro equipo?*
Yuri: *Sí. Ya tenemos decididos a tres. Hay un hueco todavía y me hubiese gustado que estuvieses tú en nuestro equipo, pero si me voy de los Kyokugenryu no conozco a nadie que pueda sustituirme. Además, parece que te llevas bien con mi hermano...*
King: *Bueno, eso de que nos llevamos bien creo que no es así...*
Yuri: *¡¡Por favor, señorita King!! ¡¡Es un favor muy importante en mi vida!!*
King: *¡Eh, eh, no me hagas eso! Uff... Muy bien, esta vez participaré como una de los Kyokugenryu...*
Yuri: *¿¡En serio!? ¡¡¡Muchísimas gracias!!!*
King: *Pero una cosa. ¡No perdáis hasta llegar a la final del torneo!*
Yuri: *¡Vale! ¡Nos animaremos mucho! Bueno, entonces me voy...*
King: *¿Qué? ¿Te vas ya?*
Yuri: *Sí. Es que necesíto encontrar otra persona más! Bueno, ¡Hasta luego!*
King: *¡Eh, eh Yuri!....Viene como el viento y se va igual... Como siempre...*

(Cambio de escenario)

El tiempo pasa como si de un destello se tratase. Sólo quedan unas semanas para que se inicie el torneo.

Robert: *¡Eh, Ryo! ¿¡Qué es esto!?*
Ryo: *Hola Robert, ¿Qué te ocurre?*
Robert: *¿¡Yuri se ha ido del equipo!?*
Ryo: *Ah... Eso... ¿Para eso has venido desde Italia?*
Robert: *¿¡Qué!? ¿¡Qué pasa!? ¿¡Lo haces aposta sabiendo lo de Yuri y yo!?*
Ryo: *¡No es eso! ¡Yo no tengo la intención de separaros! Es algo que decidió la propia Yuri.*
Robert: *¿Ahhhhh, siiiii? Entonces, ¿esto qué quiere decir?*

En el periódico aparecían los participantes principales del torneo.

Robert: *A ver. Esta vez, en el equipo Kyokugenryu, a cambio de Yuri Sakazaki participará la famosa líder del equipo de las luchadoras, King...*
Ryo: *¿¡Quéee!?...¿¡King!?*
Robert: *¿¡Qué, Eh? Se te nota demasiado que quieres estar con King y por eso has echado a Yuri, ¿o no?*
Ryo: *¡Eh, Robert! ¡Si acabo de enterarme!*
Robert: *¿¡Pero quieres decirme la verdad!? ¡¡Toma esto!! ¡Ryugekiken!*

Ryo se cubre por los pelos.

Ryo: *¡¿Qué!? ¿Quieres una pelea o quá?*
Robert: *¡Oh, claaaro! ¡Estoy cabreado!*
Voz: *¡¡¡¡¡DEJAAAAAAADDDLO YAAAAA!!!!!!*

Con un gríto vuelve el silencio al *dojo*.

Takuma: *¡Idiotas! ¿Qué estáis haciendo?*
Ryo: *Padre...*
Robert: *Maestro...*
Takuma: *Nunca vais a crecer, ¿eh? En fín... ¡Ryo! Tienes un cliente.*
Ryo: *¿Quién? ¿Para mí?*
Alguien: *¡Hola Ryo! ¡Robert! ¡Os veo muy bien!*

King aparece tras *Takuma*.

Ryo: *¡¡King!!*
Robert: *¡Ohhhh! ¡Qué romáaaaaanticooo!*

Robert lo dice con todo el sarcasmo que puede.

Takuma: *Robert, es verdad que Ryo no sabia nada de esto. Hasta que salió en el periódico no se lo dije, y también es verdad que Yuri ha dejado el equipo por su propia iniciativa. Ha venido a pedírmelo ella misma.*
Ryo: *Lo siento, King. Por el capricho de mi hermana...*

RYUKO TEAM

abandonaste tu equipo...
King: *No te preocupes. Es una buena experiencia para mí. Hasta ahora nunca había salido de mi equipo. Será un buen estudio.*
Ryo: *King...*
Robert: *¡Espera un momento! ¡Yo no estoy de acuerdo! Para ser de los Kyokugenryu se necesita ser fuerte. ¡¡Voy a hacerte una prueba para comprobar si eres lo suficientemente fuerte para estar con nosotros!!*
Ryo: *Robert, ¡Si sabes lo suficientemente fuerte que es King!*
King: *Por mí no hay problema. Será como un examen de prueba. ¡Vamos a hacerlo!*
Takuma: *Muy bien. ¡Entonces lo haréis en el dojo!*

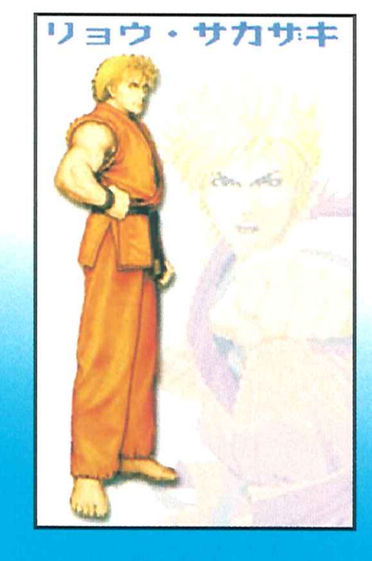
(Cambio de escenario)

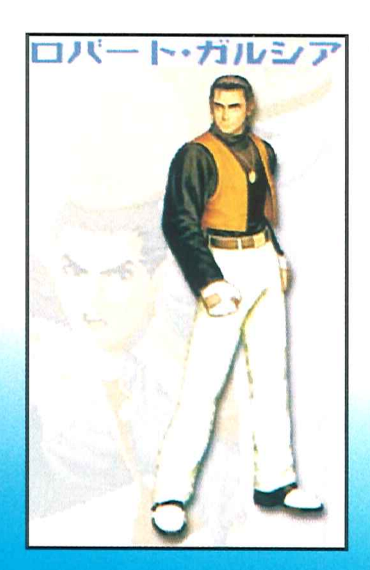
Vuelven a chocar las patadas de ambos. Llevan ya tiempo luchando pero el combate está totalmente igualado.
El cansancio en ambos estaba ya al máximo.

Robert: *Se nota que fuiste guardaespaldas una vez... ¡Eres buena...!*
King: *¡...Ja! ¡Eso de que eres el tigre más fuerte del Kyokugenryu no era mentira...!*

Los dos hacen un esfuerzo extraordinario para lanzar su último ataque. Vuelven a chocar y no llegan a alcanzarse. *Takuma* detiene el combate.

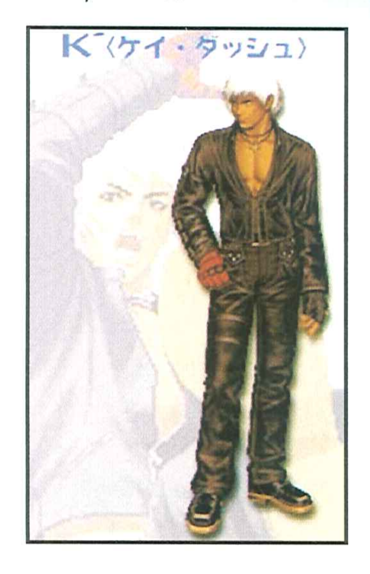
Takuma: *Se acabó. Hasta aquí.*
Ryo: *¿Estáis bien? ¿King? ¿Robert?*
Robert: *Estoy bien... pero no me imaginaba empatar con mis patadas...*
King: *Eso... es lo mismo que digo yo...*
Takuma: *Entonces Robert, ¿estás de acuerdo en que King entre en nuestro equipo?*
Robert: *Sí, maestro. Estoy de acuerdo...*
Takuma: *Así pues, King, imagino que lo sabrás, pero ser uno de los Kyokugenryu es...*
King: *Lo sé. No mancharé vuestro nombre.*
Takuma: *Entonces, con este equipo participaremos en el torneo. Por supuesto, ¡¡ganaremos!! ¡¡¡La única meta es ser Campeones!!!*

















En ese lugar sin presencia de gente ellos dos se encontraban, como cada año.

Andy: *Ya ha pasado un año...*

Andy, como todos los años, acudía al cementerio de su padre, sólo que este año había una cosa diferente. Él estaba solo. Durante el último año, su hermano, que iba siempre con él, estaba en paradero desconocido. *Andy* llegó al cementerio de su padre.

Andy: *Hola padre, de nuevo pasó un año, pero esta vez mi hermano...*

Era algo extraño. Durante un año, la tumba no había sido visitada, pero estaba limpia como si alguien la hubiese limpiado hacía poco. En el suelo tenía puesta una flor.

Andy: *...Esto...es..*

(Cambio de escenario)

Blue Mary: *¡Otra vez...!*

Al regresar a su habitación, estaba hecha un desastre. Y es algo que le ocurre a menudo desde un tiempo atrás. Más exactamente desde el día que aceptó aquél trabajo. Ese día la habitación estaba cargada del calor del verano. Sonó algo electrónico. Un ordenador que llevaba tiempo sin decir nada, avisando la llegada de un e-mail.

Mary: *¡Vaya! Hacía tiempo que no decías nada...*

Sólo había un mail para mí, Mary Ryan, así que no podía ignorarlo. En esos días no había nada de trabajo, como si estuviera esperando el momento de que llegase ese mail...

Mary: *A ver lo que pone...*

Se trataba de un trabajo de investigación en el que se incluían todos los detalles y condiciones. Entre ellas había algunas condiciones que me llevaban a entrar ahí para investigar. Era algo sobre el King of Figthers...

Mary: *Es un caso importante... Necesito investigarlo bien...*

Era suficiente grande, ya que mi sentido presentía algo. Al mismo tiempo pensé que tal vez podía encontrar a la persona que estaba buscando, pero ni me planteé que algo podría echárseme encima...

(Un tiempo después de esto último)

Estoy segura de que alguien me está vigilando, y además de forma tan perfecta que alguien como yo, experta en investigación, no puedo conseguir ni rastro de quién se trata. Al tener una profesión como ésta es normal que me persigan o que me investiguen a mí, pero de forma tan perfecta... podría suponer que están actuando a modo de aviso, según lo que me está pasando en la habitación.

Mary: *Esto querrá decir que haga sólo mi trabajo y que no meta la cabeza en lo que no debo... Muy bien. Ya que lo voy a hacer, lo haré hasta llegar al fondo de la cuestión.*

Como siempre, cojo el casco y me marcho de la habitación.

Mary: *Se me está haciendo difícil buscarle...*

Como de costumbre, meto la llave en mi moto y la pongo en marcha.

(Un tiempo después)

Joe: *O sea, eso quiere decir que ¡Terry está en esta ciudad!*
Andy: *Es posible, no sabía qué hacer cuando Mary me dijo que no sabía absolutamente nada...*
Joe: Seguro que mi aura le ha atraído a este sitio...
Andy: *Muy bien Joe, lo he pillado, pero antes tenemos que comunicárselo a Mary. Joe, tú puedes seguir buscando a mi hermano...*

¡¡Booooomm!! Se oye una explosión que corta las palabras de *Andy*.

Andy: *¿Qué ha pasado?*

Joe se levanta de repente.

Joe: *Oigo la voz que me llama...*

Sale de allí corriendo.

Andy: *¡Eh... espera! ¿A donde vas? Pero... ¿para qué habrá venido este tío...?*

(Cambio de Escenario)

En ese momento estaba seguro de que alguien me miraba. Como es lógico, no era algo agradable.
Lo que sentí en ese momento me hizo detenerme, y ahora estoy persiguiendo al tipo que me miraba. Entre el hombre y yo empieza a haber cada vez más y más gente. Intenté no perderle de vista, pero en un momento de descuido su rastro desapareció completamente.

Desconocido: *¿Cuánto sabes, Terry Bogard?*

Esa voz no me dio ni tiempo para mirar a mi alrededor. Se oía desde detrás de mí. No sabía lo que ocurría, pero intentando verle me he quedado de pie, inmovil.

Desconocido: *Debiste permanecer junto a Mary Ryan...*

¿Mary? Estando tan tenso, ese nombre me sonaba muy claro en la cabeza. Fue entonces cuando...

¡¡Booooomm!! Se oía la explosión en un sitio nada lejano, entre la gente que se asusta. Él y yo éramos diferentes entre esa gente, pero vi un descuido en él. Fue sólo un momento...

(Cambio de escena)

Mary: *Lo hacen muy en serio...*

No pensaba que hasta en la moto tenía una trampa. Entre las personas que me rodean aparece alguien conocido.

Joe: *¡¡Vaya, si es Mary!!*

¿Qué? ¿Mary?

Mary: *¡Joe! ¡Y Andy! ¿Tú también?*

Que mal momento para encontrarnos...

Mary: *No me equivocaba al pensar que había oído mi nombre...*
Andy: *Anda, deja ya de decir tonterías. Pero bueno, qué casualidad, justo ahora que iba a ponerme en contacto contigo...*
Mary: *¿Conmigo? ¿De qué se trata? ¿Es algo sobre Terry?*

GAROU TEAM

No puedo hablar sobre la investigación aprovechando el momento. Ya que estoy atrapada en este trabajo, prefiero que estos dos se concentren en encontrar a Terry. Pero aunque no den con él tampoco cambia la situación, ya que no puedo pedirle ayuda de todas formas...

Andy: *¡¡Si!! Eso, eso. ¡¡A lo mejor mi hermano está en esta ciudad!!*
Mary: *¿Qué?*

En ese momento se oye caer algo en el suelo. Oigo a la gente sorprendida, me doy la vuelta y veo una sombra conocida.

Terry: *¡Hoola! ¡Cuánto tiempo!*
Mary: *Terry...*

(momentos después)

Según lo que me cuenta Terry, ese hombre que está en el suelo es el tipo que me hizo lo de la moto. Pero si le explico lo que me está pasando, tendría que explicarle también mi trabajo...

Andy: *Pero hermano... ¿Dónde has estado todo este tiempo? ¡¡Estábamos preocupados!!*
Terry: *Ah... sí... lo siento. Pero bueno... Mary, ¿Qué está pasando aquí?*
Mary: *Aunque te diga que no me está pasando nada no me creerás ¿verdad?*

Ya no podía engañarles, les he hablado todo sobre lo que me estaba pasando.

Joe: *¿No puedes ignorarles y pasar de ellos? Así se acaba todo.*
Mary: *No. Ya has visto lo que son capaces de hacer. Aunque les ignore, la investigación seguiría ocasionándome los mismos problemas...*
Joe: *¿Entonces, lo único que puedes hacer es obedecerles?*

Tal y como dijo Joe, esa era la única opción. Pero ya que el objetivo hace tales movimientos, la investigación será igual de peligrosa o puede que incluso más... pero...

Terry: *O.K., entendido, entonces este año participamos nosotros cuatro juntos.*
Mary: *¿Q... qué? Espera, ya te lo he dicho, no hay nada seguro sobre lo que se oculta tras todo esto. Además, esto es mi trabajo, no quiero ayuda si se trata de que os doy pena.*
Terry: *¡¡No se trata de dar pena!! No es tan fácil... no es...*

Hacía tiempo que no había visto la visto la cara de furia de Terry, pero había algo que me extrañaba...

Mary: *¿No es...? ¿El qué?*
Terry: *...nada...*

Algo continúa a esa palabra, me dio esa sensación. Joe, sin saber lo que pensaba, sigue hablando a lo suyo.

Joe: *Bueno, de todas formas si no participas en el torneo no podrás empezar, ¿verdad? Y no puedes participar sola...*
Mary: *Es cierto, pero, ¿estáis seguros? Ya no podréis echaros atrás...*
Joe: *¡Por supuesto! ¡Pero ya que salimos en el torneo, tenemos que ser campeones! No nos pares los pies, ¿Eh?*

Me seguía preocupando lo que iba a decir Terry, pero la colaboración de estos tres era algo inesperado y agradecido. Además, estaba pensando que este caso era demasiado para llevarlo a cabo sola. Entonces, necesito cambiar de aires.

Mary: *¡No te preocupes! Os seré de gran refuerzo este año. ¡Oops! Entonces... Andy...*
Andy: *¿Qué pasa? ¡Ah...! ¡Mai...!*

Corre el silencio en el ambiente. Terry se coge la gorra y se la hunde más a fondo. Pone la mano en el hombro de Andy.

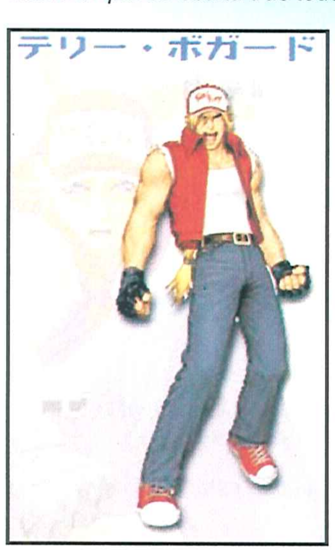
Andy: *Her... hermano...*

Joe sigue su camino.

Terry: *¡Aaaaih! Entonces, a Mai ya se lo explicaré yo, o sea que no te preocupes.*
Andy: *No... eso no...déjame tranquilo...*
Terry: *Lo siento, Andy.*
Mary: *¡Aahh...! ¿Qué debo hacer...?*

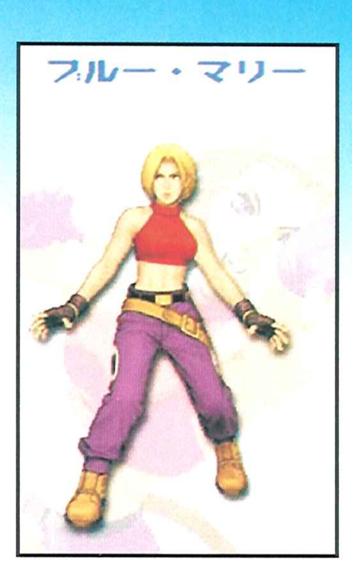
Era un tema en el que no debía inmiscuirme. Si se lo explicasen mal a Mai... prefiero ni pensarlo...

Joe: *Entonces ahora quien siente como si estuviera en el infierno es Andy.*
Andy: *.....*
Terry: *Joe... estoooo... te estás pasando...*









Un desierto allá donde se mire. No es algo del pasado, acaba de nacer. El ruido del edificio cayendo parecía la voz de un bebé al nacer, y el humo parecía estar amamantándola. El humo era demasiado profundo. No se veía nada, se llena de olor a explosión. Se verá dentro de 20 segundos.
Heidern se fijaba en el humo. Hay una sombra a su lado.
Heidern no le quitaba la vista al humo.

Heidern: *¿Ralf?*

La sombra era *Ralf*

Ralf: *Informo sobre la situación.*

Su voz era clara, pero se le notaba que estaba dañado y cansado.

Heidern: *¿Cómo ha ido?*
Ralf: *Hemos podido recoger a todos. Leona y Clark están heridos, pero no es grave.*

Pasaron los 20 segundos tras la conversación.

Heidern: *¿Sí?*

Ralf no entendía lo que quería decir.

Heidern: *Se verá.*

Al seguir su mirada empezó a comprender. El humo había desaparecido. *Heidern* no cambió su expresión, pero *Ralf* puso cara de sufrimiento. Le hacía recordar algo nada agradable. La razón por la que *Ralf* puso esa cara, el hueco. Es un hueco muy grande directo al fondo de la tierra, como si intentasen recoger algo desde el cielo y hubiesen fallado. En el hueco había una especie de tapa, y a su alrededor gente investigando.

Ralf: *¿Es allí?*
Heidern: *Así es.*

En la tapa había otro hueco y la gente estaba más bien alrededor de ese hueco.

Heidern: *Estaba jodido desde tierra y encima se nos cayó esa "tapa". El hueco lo hice yo para poder huir dentro.*
Ralf: *¿Cómo era la situación?*
Heidern: *El golpe del cañón le había hecho daño a la zona. Se cayó entero, justo después de que recuperase la conciencia, hice todo lo que pude.*
Ralf: *¡¡Comandante!!*

Uno de los investigadores se acerca.

Investigador: *Informo. Bajo la tapa no existen supervivientes. Sólo hemos podido encontrar el disco que pensamos que dejó.*

Ralf no podía aguantar su furia. A pasos grandes se acerca y tira el disco al suelo.

Ralf: *¡¡No puede ser!! ¿¡Que no hay sobrevivientes!? ¿Y el cadáver? ¿¡¡Lo habéis podido encontrar!!?*

El investigador estaba a punto de desmayarse. *Ralf* le había cogido por el cuello.

Heidern: *Espera.*

Heidern, recogiendo el disco del suelo, le detiene.

Heidern: *Quiero saber los detalles. ¿No habéis podido encontrar el cadáver?*

Ralf se dio cuenta de que se estaba pasando. El investigador se levanta del suelo e informa.

Investigador: *Lo... siento... corrijo. No han habido supervivientes, pero sí que encontramos el cadaver.*
Heidern: *Qu....*

Heidern se puso entre el investigador y *Ralf*, y sigue preguntando.

Heidern: *¿Hombre o mujer?*
Investigador: *Es hombre.*
Heidern: *¿Algo en especial? ¿Lo estáis investigando aún?*
Investigador: *Algo... en especial...*

Intentando recordar lo que vio, junto con sus notas del informe empieza a entrar en calma.

Investigador: *Os informo lo que sabemos de momento. Hay trozos en los que faltan una gran parte, pero la forma principal sigue teniendo su aspecto. Lleva algo parecido a una gabardina, y... no se como informar de esto... pero...*
Heidern: *La cara, ¿no?*
Investigador: *Así es... ¿Lo sabía, Comandante?*
Heidern: *Buen trabajo. Seguid investigando.*

Heidern cortó la conversación aposta. Después le da el disco a *Ralf.*

Heidern: *¿Sabes algo de esto?*

Tenía puesto un código familiar.

Ralf: *Serial Code... 1012-710...*

Recuerda claramente de quien era. Pero *Ralf* quería evitar decir de quién se trataba. *Heidern* notó esa intención.

Heidern: *¿Es de Whip?*

No contestaba. *Heidern* se lo toma como afirmativo.

Heidern: *Seguiré con la investigación. Ralf, descubre lo que hay dentro del disco. Whip estuvo trabajando de espía en anteriores equipos. Puede que haya dejado algo antes de fallecer.*
Ralf: ¡¡Fallé!!

Heidern dijo la palabra que negaba *Ralf.*

Heidern: *Es tu misión.*

Le entrega el disco. *Heidern* se va. *Ralf* se dirige a él con una voz que parece haber sacado del fondo de su dolor.

Ralf: *Comandante... Quiero que escuche esto, por favor...*

Heidern no para, ni se da la vuelta.

IKARI TEAM

Ralf: *Déjeme en el puesto de investigación... por favor...*

Ralf, sin querer, estaba cogiendo el brazo de Heidern. También sin querer empieza a apretar. Su mano estaba llena de heridas. Eso explica lo difícil que era esta misión. Heidern pone encima su mano. Dejaba en claro la negativa. Heidern mete toda la fuerza en la mano. Suena a romperse el dedo. Ralf grita de forma grave. Heidern parecía estar tranquilo, parecía frío.

Heidern: *No puedo dejar que te pongas en investigación sin que te recuperes del todo. Descubre lo que hay en el disco.*
Ralf: *¡¡Si todavía no sabemos si ha muerto o no!!*

Sabía que eso no significaba nada, pero era lo único que *Ralf* podía hacer. Aun así, *Heidern* seguía sin cambiar de intenciones, seguía igual de frío.

Heidern: *Así es. Por eso digo que investigues el disco para saber si está muerta o sigue viva...*
Ralf: *¡....!*

Ralf se dio cuenta de que era él mismo quien daba por hecho que ella estaba muerta. *Heidern* seguía caminando, pero *Ralf* ya no le seguía.

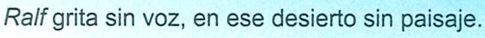
(Pasa un tiempo)

No sabía cuanto llevaba así, pero daba lo mismo. *Ralf* seguía en el suelo. Entre las nubes, la luz cae sobre el hueco. Mira al disco, luego al hueco.

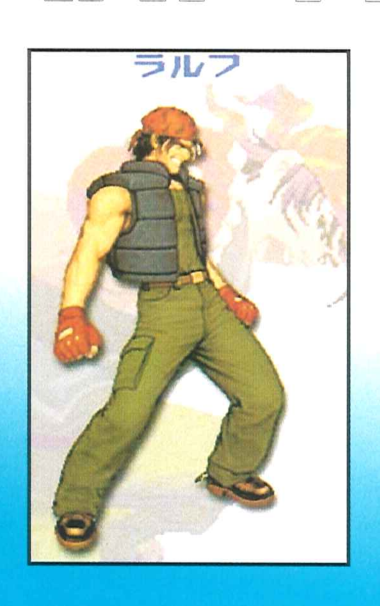
Ralf: *¡¡.....Mierda!!*

Ralf golpea al suelo sin parar. El impulso de furia pasa a través de los puños. No parecía calmarse nunca. Duele, como si se rompiera todo el puño. Ese dolor al mismo tiempo significaba el castigo por lo sucedido a *Whip*. Pero *Ralf* ya no pensaba en eso. Sus puños estaban manchados de sangre y barro.

Ralf: *¡¡--------------!!!*

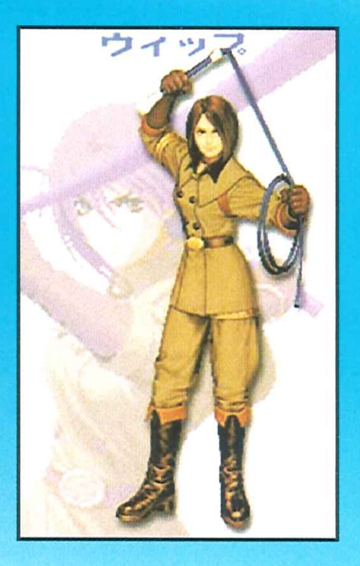


Ralf grita sin voz, en ese desierto sin paisaje.



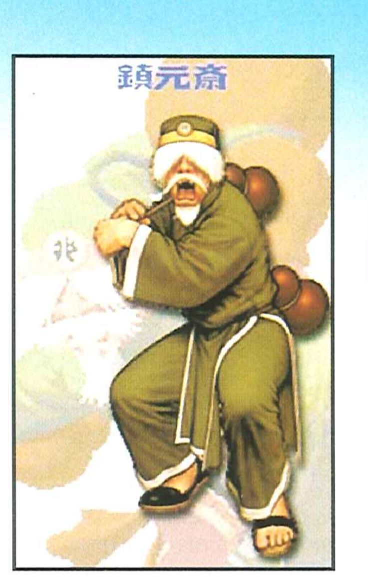














China. Casa de *Chin Gentzai*. En una de las habitaciones un chico estaba en la cama. A su lado estaba *Kaoru* preocupada por él. *Athena* entra en la habitación.

Athena: *Kaoru, ¿Cómo está Baoh?*
Kaoru: *De momento no hay nada especial, pero la fiebre está bajando.*

Kaoru cambia el pañuelo que *Baoh* tiene puesto en la frente, mientras *Athena* le pone la mano encima.

Athena: *Así es, menos mal. Oye Kaoru, siento mucho que hayas tenido que cuidar de Baoh durante tanto tiempo...*

Athena se tranquiliza un momento al comprobar que la fiebre ha bajado, pero ahora se preocupa por *Kaoru*.

Kaoru: *No, si no pasa nada. Pero... a ver si despierta Baoh...*

(Unos meses antes de esto)

El médico parte con cara extrañada. *Chin* quedó convencido y se lo explica a los tres.

Chin: *Hmm... Es normal que un médico no pueda encontrar un motivo.*
Athena: *Maestro, ¿Usted ha entendido algo?*
Chin: *Bueno, es sólo una teoría, pero... en fin, empecemos con lo que le pasó a Kensou.*
Kensou: *¿Lo de mis poderes?*
Chin: *Así es. ¿Desde cuando empezaron a desaparecer?*
Kensou: *Desde el año pasado.*
Chin: *Más exactamente.*

Athena contesta en su lugar

Athena: *Desde que vino Baoh...*

Chin le da la razón y continúa.

Chin: *Así es. Desde el principio tenia el don de los Psycho poderes, pero desde que vino aquí su crecimiento fue increíble.*
Athena: *Es verdad. Su poder era casi igual o más que el nuestro...*
Chin: *Yo pensaba que esto era por que floreció su potencia, pero así empezó lo de Kensou.*
Kensou: *¿Qué? ¿Mi poder? ¿Quieres decir que Bao... estaba quitándome mi poder?*
Chin: *Más o menos así. No sé por qué te afecto sólo a ti.*
Athena: *¿Y esto último? ¿El motivo viene de ahí?*
Chin: *Kensou, Athena*, ¿Os acordáis de lo que pasó el otro día?

Athena y *Kensou* recuerdan lo ocurrido en la base del *NESTS*.

Athena: *Es que... no me acuerdo muy bien. Sólo recuerdo que el techo nos iba a caer encima y el resto me lo contasteis vosotros después...*
Kensou: *Yo tampoco. Sólo recuerdo que me tiré allí pensando en salvarla...*
Chin: *Sólo lo llegamos a ver Kaoru y yo, pero en aquel momento Kensou intervino con un poder inmenso.*
Kensou: *¿¡Pero si en ese momento apenas me quedaban poderes!?*

Kensou pregunta con cara de que eso no puede ser.

Chin: *Se te liberó toda tu fuerza potencial para salvarla. Justo después, viendo que cayó Bao, creo que hubo un Feedback de todo tu poder hacia Baoh.*
Kensou: *¡¡Un Feedback...!! Pero... entonces...*
Chin: *Aja. Ahora mismo lo tiene todo dentro de él. Ese es el resultado.*
Kaoru: *Cuando Baoh empezó a tener fiebre fue justo después de que tu caíste.*

Explica *Kaoru*. Todo el mundo mira hacia *Baoh*.

Chin: *Alguien como Kensou, que lleva un entrenamiento diario, después de sacar un poder tan inmenso, se quedó inconsciente durante tres días. Baoh aún no tiene suficiente poder ni mucho menos. Por eso está fuera de control hasta su cuerpo.*
Kensou: *Entonces... ¿¡Estoy vacío por completo!?*
Chin: *Lo siento mucho, pero no puedo negar esa posibilidad. Pero me has asombrado, no sabía que tenías tanta potencia...*
Kensou: *¡¡Que cruel!! Maestro... la verdad... de momento me da casi lo mismo...*
Athena: *Bueno, aunque sea sólo una vez has recuperado el poder. Eso querrá decir que por lo menos hay una posibilidad. No seas pesimista, ya veremos lo que pasará.*
Kensou: *Mmm... es cierto...*

Athena seguía preocupada por *Kensou*, viendo que está algo convencido y a la vez algo decepcionado...

(Vuelta al primer momento)

En la habitación están solos *Kaoru*, *Athena* y *Baoh*. *Athena* pregunta a *Kaoru*.

Athena: *¡Ah, Kaoru! ¿Sabes que este año también va a haber KOF?*
Kaoru: *Sí, eso parece.*
Athena: *Hemos decidido participar nuevamente.*
Kaoru: *Pero este año también necesitáis 4 personas, ¿No?*
Athena: *Así es.*
Kaoru: *Entonces, ¿Ya habéis decido el cuarto miembro?*
Athena: *No. Parece que vamos a participar con Baoh.*
Kaoru: *¡¡Pero si no ha despertado durante meses...!!*
Athena: *Ya, pero el maestro dice que "la fiebre está empezando bajar, a lo mejor para antes del torneo se estabiliza".*
Kaoru: *Pero... ¡¡Eso es una barbaridad!!*
Athena: *Yo también pensé lo mismo...*
Kaoru: *Entonces, ¿Por qué?*
Athena: *Según el maestro, el poder que ha absorbido tiene que echarlo de alguna forma. Dice que KOF será un buen sitio para expulsarlo...*
Kaoru: *Ya... Bueno, también por el caso de Kensou... se puede intentar.*
Athena: *Si... ¡Aih, perdona! Me toca cuidarle, descansa un poco.*
Kaoru: *Ah, no te preocupes. Me quedare un poco más. Espero que se despierte antes del torneo...*
Athena: *Sí.*

Las dos miran hacia *Baoh* con una mirada protectora...

LADIES TEAM

Yuri y *Mai* estaban sentadas en la estación.

Yuri: *Bueno Mai, ¿Todavía estás enfadada?*
Mai: *¡No le entiendo! ¿Por qué tienen que quitarme del equipo? ¡No puedo creerlo, Andy!*
Yuri: *Ya te ha dicho que es por el trabajo de Mary ¿no? Entonces no se puede hacer nada.*
Mai: *Si empezamos con que no puede hacer nada, ¿Qué pasa con la policía? ¿¡Van a decir que no pueden hacerles nada a los criminales!?*
Yuri: *A mí no me digas nada, lo más importante es buscar otro miembro, que ya no quedan días...*
Mai: *Lo sé, lo sé. Como no tenía otro sitio donde ir, por eso entré en el equipo.*
Yuri: *¿Tienes que decirlo de esa manera? .....*

Yuri mira a su alrededor.

Mai: *Oye, ¿Habías quedado con alguien aquí?*
Yuri: *He he he. Es que hay una persona que a lo mejor viene.*
Mai: *¿Ah sí? ¿Quién es?*

Llega el tren.

Yuri: *Creo que llegaba con este tren...*

Entre las personas que bajan hay una chica claramente diferente a los demás. Una chica ataviada con *Hakama* (falda pantalón de *kimono*) y con un paraguas antiguo en la mano.

Mai: *¡Ah! ¡Pero si es...!*
Yuri: *¡Kasumi! ¡Eh! ¡Aquí, aquí!*
Kasumi: *¡Ah! ¡Yuri!*
Mai: *¡Si es nuestra chica Marco en versión japonesa! 3000kms de camino en busca de su padre...*
Yuri: *¡Pero bueno...! ¿Todavía te portas así? En fin, ¡Kasumi, cuanto tiempo!*
Kasumi: *Si, cuanto tiempo. Muchas gracias por invitarme a entrar en el equipo.*
Mai: *¡Hola Kasumi! Bueno, ya habrás encontrado a tu padre, ¿no?*
Yuri: *Vaamooos, Maai, no seas así... Olvídalo Kasumi, está un poco furiosa... Bueno, ahora sólo hace falta encontrar otra más.*
Kasumi: *Mmmm... Sobre eso tengo una buena idea...*
Mai & Yuri: *¿Buena idea?*

(Momentos después)

Chica: *¿Éste es el sitio de la Audición?*

Una chica, que deja ver por su coche que es rica, baja del auto delante de una casa grande. En la casa hay un cartel que pone *Todoh Dojo*. La chica entra en la casa.

Mai: *¿Qué Yuri? ¿Has visto a alguien bueno?*
Yuri: *Buf...*

Limpiándose el sudor con la toalla, *Yuri* contesta.

Yuri: *La verdad es que lo siento mucho por Kasumi, pero no hay nadie bueno. No sé si encontraremos a alguien a este paso...*

Kasumi se queda preocupada.

Kasumi: *¡Aaih! Pensé que no seria mala idea encontrar alguien entre el público, y Mary me ayudó a poner el anuncio en Internet, pero...*
Mai: *¡Eso! Para empezar, ¿¡Por qué Mary tiene que estar en el equipo de Andy!? ¡¡Seguro que el organizador lo ha hecho aposta!! ¡¡No le ha gustado que yo y Andy estemos juntos!!*
Yuri: *¿Todavía dices eso? Ufff. Si hubiese sabido que esto iba a ocurrir no le habría dicho a King lo del equipo...*
Kasumi: *Eso también es verdad, pero todavía hay gente esperando. ¿Seguimos probando? ¿Yuri?*
Yuri: *Mmm... Ya que han venido para probar, no podemos decir que no. Continuaremos.*
Kasumi: *El siguienteeee.*
Chica: *Me llamo Hinako Shijyou...*

Las tres se quedan sorprendidas de su pinta. Una chica bajita, rubia, típica niña de clase alta...
Mai pregunta.

Mai: *Oye... ¿Sabes que esta prueba es para un torneo de artes marciales?*
Hinako: *Sí, lo sé. Quiero que me dejéis participar como luchadora de vuestro equipo.*
Kasumi: *¿Tienes alguna experiencia en algún torneo?*
Hinako: *Nooo. Es la primera veeez.*
Yuri: *¡Ah! ¿Ah sí? (Mai... si es una chica normal... incluso algo lentita...)*
Mai: *(¡Lo sé!) Bu... bueno, entonces... Yuri, lucha con ella.*
Yuri: *¿¿Yo?? (¡Si ésta no sabe nada!)*
Mai: *(¡Tienes que demostrar que para esto no vale! ¡Es por ella!)*
Kasumi: *(Sería falta de respeto si no damos una razón...)*
Hinako: *¿Os pasa algoo?*
Yuri: *N...no, ¡Que va ! Va... vamos.*

Da comienzo la prueba. *Hinako* empieza a hacer el típico saludo de un arte marcial famosísimo... del *Sumoh*.

Kasumi: *¡Pero si eso es...!*
Mai: *¡Es de Sumoh!*

Nada mas empezar *Hinako* coge a *Yuri* y la tira contra el suelo.

Yuri: *¡No puedo creerlo...!*
Kasumi: *¡Ha tirado a Yuri...!*
Hinako: *Bueno... ¿Qué tal lo hecho?*
Mai: *¿Te puedo preguntar por qué quieres participar en el KOF?*
Hinako: *Sí. Es que quería hacer un club de Sumoh en mi colegio, pero... para eso necesito tener algún título de famosos torneos.*
Mai: *A...aja. (No lo he pillado muy bien, pero tiene talento... vaya diferencia de carácter y aspecto. Comparada a su estilo...)*
Hinako: *Una vez nos hacemos campeonas... ya no tengo que entrenar solita. A ver cuantos vendrán al club... también necesitaremos una sala de entrenamiento...*
Yuri: *Oye, se lo está imaginando sola...*
Kasumi: *Pero es increíble, con esa estatura ¡Vaya técnica! Además, tiene casi mi edad, creo que podremos llevarnos bien.*
Yuri: *Yo también estoy de acuerdo, aunque no estoy muy de acuerdo de que me haya tirado...*
Mai: *Está un poco en las nubes, pero aparte está muy bien. Oye, Hinako...*
Hinako: *Para la sala de entrenamiento estaría bien el... ¿Sí? ¿Perdona?*
Mai: *¡Bienvenida al equipo! ¡Ya eres una de nosotras!*
Hinako: *Gracias. Espero vuestros buenos consejos, ya que es la primera vez que participo en un torneo...*

JUSTICE TEAM

Han pasado varios meses desde que *Choi* pasó a entrenar a manos de *Jhun*. Tanto la vida en Japón como el entrenamiento iban bien.

Jhun: *Muy bien Choi, ¡Aprendes muy rápido!*
Choi: *Bueno, esto no es para tanto...*
Jhun: *Mañana tengo una cita, por eso tenía planeado dejarte sólo entrenando, pero a este paso no necesitamos eso. Cambiemos el plan. ¿Qué tal si te vienes conmigo?*
Choi: ¿Dónde es?
Jhun: *Es en Tokyo*
Choi: *¿Tokyo?*

Al día siguiente, los dos estaban en Tokyo. Al llegar a la estación donde habían quedado, estaba esperando un grupo de gente.

Persona1: *¡Oh! ¡Si es Beku_Ho, ¡Cuanto tiempo!*
Persona2: *¿Es usted Beku_Ho? Encantado de conocerle. Soy Marin.*
Jhun: *Cuanto tiempo. Encantado, Sra. Marin, muchas gracias por el chat del otro día.*
Choi: *(¿¿¿Beku Ho???)*
Persona1: *Vaya. ¿Esta vez no es el compañero de siempre?*
Jhun: *Aja.*

A *Jhun* le llaman *Beku_Ho* unas diecitantas personas que son conocidos. *Choi* estaba confuso por la situación.

Choi: Jefe... ¿Qué tipo de reunión es ésta?
Jhun: *Ah, es el OFF del club de fans de Athena.*
Choi: ......

(Cambio de escenario)

En *Korea*. *Chang* regresó a la tutela de *Kim*, que seguía con el entrenamiento de siempre.

Kim: *Bien. Dos veces más.*
Chang: *¡¡Quéeeeee!! ¡Hui...! Quería decir... ¡Sí!*

Chang se arrepentía de haber pensado que *Kim* es un poquito mejor que *Jhun*, aunque sea muy poquito. Justo cuando iba a comenzar el entrenamiento, oye desde *Kim* la frase de todos los veranos.

Kim: *He oído que este año también va a celebrarse el KOF.*
Chang: *¿Ya estamos en una época así? Entonces...*
Kim: *A partir de mañana vamos a entrenar especialmente para el torneo.*
Chang: *(Lo sabía....)*

Sabiendo que de siempre es algo duro para él, *Chang* pensó en *Choi* que estaría sufriendo como él pero de otra forma...

Chang: *(Ya te habrá llegado el momento de conocer que el entrenamiento es un infierno...)*

(Vuelta al escenario en Tokyo)

Fan 1(chico): *A mí me encanta la de traje escolar...*
Juhn: *También me gusta el traje del último concierto*
Fan 2(chica): *Sí. ¡Estaba muy mona!*
Fan 3: *Ya, pero ese traje me parecía algo antiguo...*
Juhn: *A mí me gusta por ese motivo... ¿Querrá decir que me estoy haciendo viejo?*

Cambiando de sitio, este grupo seguía hablando de *Athena*. Sólo de *Athena*. Allí había un hombre olvidado por todos. *Choi*.

Choi: *(Ahora entiendo lo que decía Chang. Es verdad, tal vez es más duro que el entrenamiento...)*

Fan 4: *Para mí el mejor es el del KOF, pero no me acuerdo de que año.*
Fan 5: *¡Ah, sí! Había uno de color blanco que molaba porque parecía una enfermera...*
Juhn: *Vaya, ese no lo había visto...*
Fan 5: *He he, pues esa imagen la tengo en mi página, si quieres entra por la dirección escondida y allí te la bajas.*
Juhn: *¡Gracias!*
Fan 1: *Hablando de KOF, este año también lo hacen...*
Fan 3: *Bueno, ¿Este año que hacemos? ¿Vamos a hacer una ruta?*
Fan 1: *De momento no sabemos a qué países van, cuando lo sepamos...*
Fan 4: *A ver qué traje se pone...*
Fan 2: *Ese es tu Hobby, ¿no?*

Todo el mundo se ríe, menos uno.

Fan 2: *Es verdad, ¿Tú que vas a hacer, Beku_Ho?*
Fan 1: *¿Qué? No sabía que Beku_Ho también practicaba artes marciales...*
Fan 3: *¡Me ha dicho que hace TaeKwonDoh!*
Juhn: *Estoy pensando participar.*
Fan 5: *Entonces cuando luches con Athena, no le hagas daño, ¿Eh?*
Juhn: *Aja, es cierto pero... Ella también está allí como una luchadora, así que no puedo luchar sin herirla, porque si no luchamos en serio sería faltarla al respeto...*

En un momento se ve la cara del luchador de *Juhn*. Todos escuchaban como la palabra de un guerrero, pero...

Juhn: *Bueno, lo que no se me puede olvidar es pedirle su autógrafo...*
Fan 3: *Sí. Por un momento estabas muy en serio... jajaja...*
Fan 4: *Pero que guay, poder luchar con Athena...*
Juhn: *Si quieres, entrenas con nosotros...*
Fan 4: *¿Entrenamiento? Mmm... no, no, gracias...*

Se ríen todos menos uno que no se puede reír de eso...

Fan 1: *Bueno, ¿Nos vamos al karaoke entonces?*
Choi: *(P... por fin...) Menos mal... Karaoke. Hace ya mucho que no iba a un karaoke... a ver lo que puedo cantar...*
Juhn: *¡Ah! Ya está decidido lo que vamos a cantar...*
Choi: *¿? ¿¿Cómo??*
Juhn: *Solamente canciones de Athena. Ya que es una buena oportunidad, apréndelas con nosotros...*
Choi: *(¡¡Ayuda...!!)*









COMO SELECCIONAR AL SEMI-JEFE FINAL KULA Y LOS STRIKERS OCULTOS EN KING OF FIGHTERS 2000



ACCEDER A KULA:

Hay que empezar **sobre Whip**, pulsar **Start**, **Abajo**, **Start** (sobre *Vanessa*), **Derecha 8 veces**, **Start** (sobre *Seth*), **Izquierda 6 veces**, **Start** (sobre *Maxima*), **Derecha**, **Start** (sobre *K'*), **Derecha**, **Start** (sobre el *Random*), **Arriba**, **Abajo**. Si el código se introduce correctamente *Kula* aparecerá en la parte baja para poder ser seleccionada normalmente.

STRIKERS OCULTOS:

Sólo unos pocos luchadores cuentan con strikers ocultos. Escogemos el orden de lucha y al decidir striker hacemos esto: **arriba, izquierda (x3), derecha (x3), abajo**. Los personajes que cambian son: *Iori = Iori alternativo; Kyo = Saisyu; Kasumi = Ryuhaku Todoh; Chang = Chang delgado; Choi = Choi alto; Ramon = Neo & Geo; Ryo = Gameant; Kula = Rugal*





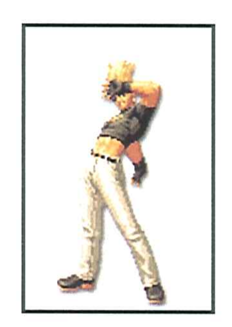






STRIKERS BASE















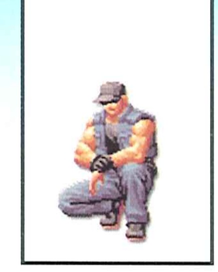




















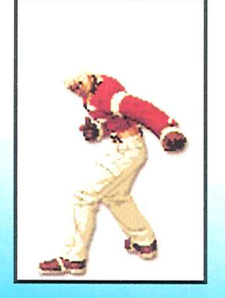

ANOTHER STRIKERS











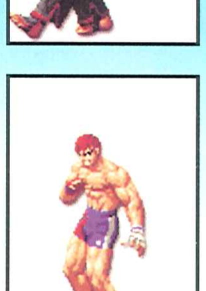




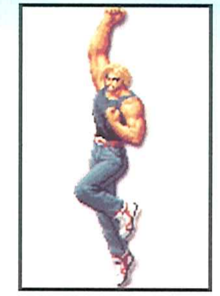








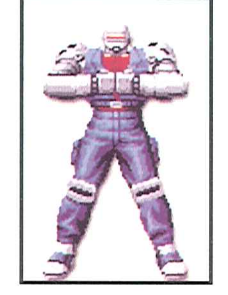








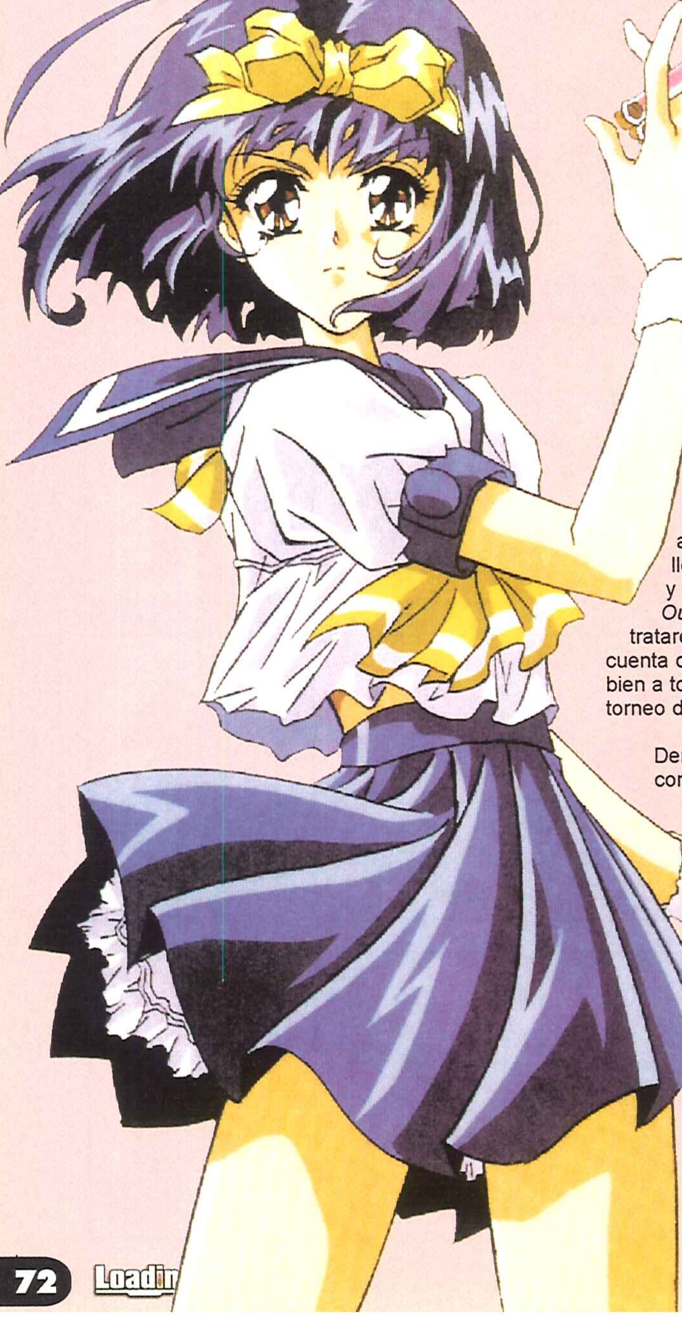



Si en el número anterior os hablábamos de un juego de lucha femenino Advanced Variable Geo, este mes os vamos a dar a conocer el maravilloso mundo de *Asuka* y sus amigas. Una historia de sueños, de futuro, de adolescentes aplicadas y muchas pero que muchas peleas. Todo esto se llama, Asuka 120% Burning Fest.

ASUKA 120%

BURNING Fest. SAGA



Parece ser que el género de lucha tiene muchos adeptos, y muchas veces nos intentan vender gato por liebre. Es lo que pasó con los sucesivos intentos de salir bien parados los chicos de **Family Soft**, con la hasta ahora desconocida distribuidora **Fill in Café**. Se sacaron unos juegos digamos de "prueba" hasta la esperadísima versión acabada: ***Asuka 120% Final Burning Fest.*** En un primer momento se tenía la idea de sacar al mercado un videojuego de lucha femenino, muy en el ambiente anime que tanto éxito cosecha allá por donde pasa. Una protagonista, *Asuka*, alrededor de la cual giraría un suculento guión, acompañada de varias compañeras de instituto, las cuales también presentarían su propia historia. Todo chicas, muchos puñetazos y un tema que aunque no original, tendría un éxito asegurado. Pero hablemos de las chicas. Poco a poco las iremos conociendo pero aquí va un poco de sus particulares historias para que las identifiquéis a lo largo del dossier.

Asuka Honda:

Asuka es la protagonista indiscutible de ***Burning Fest***. Está en el primer año del colegio privado *Ryouran* y su máxima aspiración es convertirse en una gran química. Por eso, y a pesar de que es una mediocre estudiante, ha conseguido ser aceptada en el club de química. Al paso que lleva podría medirse en cuanto a conocimientos y aptitudes químicas con su entrenadora *Ougigaya*, una misteriosa estudiante que luego trataremos más cautelosamente. Además *Asuka* cuenta con su don de gentes, es decir, que suele caer bien a todo el mundo. Esto le servirá para que en el torneo de lucha organizado, tenga muchas y (por qué no) muchos adeptos.

Dentro del torneo cuenta con la presencia, además de la ya citada *Ougigaya*, con *Karina*, su mejor amiga. Las técnicas más empleadas por esta chica son todas aquellas relacionadas con el mundo de la química, es decir lanzamiento de probetas, pipetas y explosivos químicos.



Karina Toyota:



Esta muchacha es la mejor amiga de *Asuka*. Desde siempre han ido juntas a la misma clase, así que se conocen como si fueran hermanas. El sueño de *Karina* es llegar a ser la mejor bióloga de todo Japón, por eso ama a los animales y sobre todo a los anfibios, no en vano va siempre acompañada por una rana de lo más mona. Su nombre es *Kero-pyon*. A diferencia de *Asuka*, *Karina* es bastante introvertida y ha estado un pelín a la sombra de su amiga. Todo lo que el resto de la clase pensaba iba

en contra de las ideas de la joven muchacha. La única que le comprendía era su extraña mascota.

De padres trabajadores, *Karina* se ha encontrado casi toda la vida sola en casa, y debido a ello ha conseguido ser una buena cocinera y laboriosa ama de hogar. En cuanto a sus aptitudes para el torneo cuenta con un vasto conocimiento de las artes marciales y de sus anfibios, los cuales ha criado ella misma dotándoles de extraños poderes (lanzar fuego y demás).

Kumi Ookubo:



Kumi es la feminidad en persona. Perteneciente al club de gimnasia rítmica, defiende este deporte como el más apto para vencer en el torneo de lucha organizado por el colegio *Ryouran*. *Kumi* conoció a *Asuka* en el examen de entrada al propio colegio. Desde entonces han participado juntas en todos los torneos habidos y por haber. Las tres muchachas *Asuka*, *Karina* y *Kumi* son la representación del primer curso, y van juntas a todos lados.

Kumi posee un cuerpo perfecto y elástico, y el hecho de ganarle es toda una proeza. La máxima aspiración de esta chica es convertirse en una buena ama de casa, tener hijos y vivir en un matrimonio muy feliz. De hecho sus amigas piensan que es un poco cursi.

Tamaki Shindou:

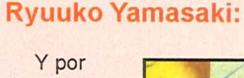


Tamaki es una belleza de pelo morado que se dedica a jugar al tenis. Se encuentra ya en el último curso del colegio, y digamos que es una chica de las más populares (por no decir la que más) que tiene a medio colegio detrás. La mayoría de estos seguidores son chicos, e incluso se dice que posee un club de fans, pero gran cantidad de muchachas de primer curso la adoran y admiran. *Tamaki* es la presidenta del club de tenis y será con este deporte, raqueta incluida, con el que participará en el torneo. Como curiosidad, los alumnos de esta joven la apodan como la "Gran Hermana"... sobran comentarios.

Torami Houjou:



Curioso personaje el que a continuación tratamos. *Torami* es una persona dedicada totalmente el karate. Su gran altura y forma de ser ha hecho creer durante los últimos años que se trataba de un chico, pero os aseguramos que no es así. Se trata de una joven que no ha conocido otra diversión en su vida que la de ser karateka. Fue a raíz de su primer trabajo como camarera cuando dejó clara su sexualidad. Aún así, las cientos de chicas que estaban enamoradas de ella, prefieren seguir creyendo que se tratan de rumores y que su *Torami* es el mismo "tío bueno" que ha sido siempre. Se encuentra en el último curso, al igual que *Tamaki*, pero no es lo que más le interesa. Perfeccionar su estilo de lucha y la serenidad del combate uno contra uno. Afortunadamente el torneo organizado por el *Ryouran*, le permitirá alcanzar esas metas.



Ryuuko Yamasaki:



Y por deportes no será. *Ryuuko* es una joven que preside el club de volleyball del colegio. Estudia en el segundo curso y participar en este torneo. Ha sido planteado por mucha gente que la conoce como una venganza. El año pasado se vio inexplicablemente vencida por *Tamaki* (la tenista) y por eso este año piensa tomarse la revancha. La gran característica de *Ryuuko*, será la de poseer decenas de amigos dentro del colegio, lo que le facilitará su método de lucha. Otros años no ha podido defenderse bien con el voleyball, pero eso va a cambiar. Cada uno de sus amigos tendrá una pelota que le cederán en el momento que *Ryuuko* quiera efectuar uno de sus matchs de ataque. ¿Es que nadie



Portada e imágenes pertenecientes a Asuka 120% Maxima BURNING Fest









se da cuenta que eso es hacer trampa?

Megumi Suzuki:



Megumi es miembro del club de "cheer-leaders" (madre de Dios, creo que se escribe así). Su enorme carisma dentro del colegio y entusiasmo a la hora de cantar y bailar la convertirán en breve, en sucesora de la actual presidenta de este club. *Megumi* ha recibido varias ofertas para formar parte de otros clubs de animadoras de otros colegios, pero como no podía ser de otra forma y por petición de su celoso novio, se ha quedado en el *Ryouran*.

De complexión pequeñita y con dos hermosas coletas una a cada lado de la cabeza (y un lazo de lo más hortera), la máxima aspiración de esta jovencita es llegar ser una *idol-singer* (cantante japonesa), y la verdad es que no le gustan mucho los estudios, ya que cada dos por tres se la puede ver dando cabezadas en su pupitre. La inspiración en sus bailes se las dan los pasteles, terrible debilidad que si no se controla puede estropear la linda figura de *Megumi*. Los ataques dentro del torneo, serán todos a base de pompón.

Kiyoko Mitarai:



Nuestra siguiente chica es una figura en el mundo del softball (deporte similar al béisbol, pero con la pelota más blanda). De naturaleza fresca y activa, *Kiyoko* estudia su segundo año en el colegio y se ha decidido participar en este mega torneo, debido a que ha escuchado que alguien de allí ha difundido un rumor acerca de su nombre. En japonés *Mitarai* puede ser confundido con *0-tearai*, que significa baño o lavabo, y alguien ha dicho por ahí que realmente se llama *0-tearai* en lugar de *Mitarai*. Nuestra pobre *Kiyoko* está de los nervios y solo calmará cuando salga a la luz que este rumor es falso.

Armada con bate de softball, cuidado si nos enfrentamos a ella ya que un golpe de su terrible arma puede ser devastador e incluso determinante en el combate.

Cathy Wild:



Cathy es una estudiante de Florida que estudiaba en un colegio hermano del *Ryouran*, así que por trabajo de sus padres se tuvo que mudar a Japón y terminar allí sus estudios. Debido a su alto nivel de inglés, pudo saltarse esta asignatura y aprovechar el tiempo libre que le quedaba en intentar meterse en el club de lucha femenina. Como no podía ser de otra forma lo consiguió y no solo eso sino que aspira a convertirse en una luchadora profesional de la *WWWA* (federación femenina de lucha libre).

Además es una persona inteligente y su asignatura preferida es el japonés, así que lo aprenderá rápidamente para entenderse con sus compañeras. Además le encanta el karaoke, con lo que la diversión a su lado está asegurada.

Nana Owada:



Nana es una jovencita de segundo curso que se dedica a la danza clásica japonesa. Esta dedicación fue infundida por su madre y abuela, que habían sido verdaderas maestras de este tipo de baile, y educaron a *Nana* desde que era muy pequeñita. Sin embargo, a la joven no le termina mucho de convencer ya que está totalmente segura de que con esta danza no se liga nada. Aún así, lo que más quiere esta chica es la felicidad de su madre y ser el orgullo de su difunta abuela, convirtiéndose en la mejor bailarina de danza clásica japonesa.

Shinobu Kawasaki:

La chica misteriosa de rigor que en todas estas historias aparecen. *Shinobu* es la líder de una banda de matonas, que acecha el colegio privado *Ryouran*. Poco se sabe de esta chica, salvo que al año pasado se apuntó al torneo y fue derrotada por *Tamaki*. Desde ese día se dice que ha entrenado día y noche sin descanso, salvo para buscarse un novio (aunque esto último ella no lo reconoce, pero como soy un marujo, yo lo se ^-^). Se caracteriza por pelear muy violentamente. Su estilo de lucha es muy similar al de otros vistos y nos recordará inevitablemente a *Ryu* de ***Street Fighter***. Se asemeja además con él, puesto que es una chica muy solitaria que solo se le ve cuando pelea y que desaparece cuando la lucha ha terminado.



Estas chicas son las seleccionables desde un principio en todas las entregas de *Asuka 120% Burning Fest*. A pesar de ello, existen más personajes, algunos de ellos disponibles con el correspondiente truco, que citamos a continuación.

Tetsuko Ougigaya:

La ya mencionada *Tetsuko* es una muchacha que poco tiene que ver con el resto. Admirada y vanagloriada por las demás alumnas del club de química, *Tetsuko* asumirá el reto de entrenar a nuestra protagonista, *Asuka*. *Ougigaya* es una estudiante que finaliza este año sus estudios en el *Ryouran*, y por ello quiere hacer gala de su maestría y experiencia en el torneo. Debido a la soberbia de esta chica, únicamente aparece cuando se trata de muy buenas luchadoras, por ello, sólo podremos pelear contra ella si no perdemos ningún *round* a lo largo de toda la partida.

El reparto de personajes se completa con la presentadora de cada combate, una chica muy mona con sus gafas y micrófono, llamada *Ichiko Furutachi* y por *Fumimaru Yamashina y Genichirou Shindou*, jefe de estudios y director del colegio Ryouran respectivamente.

Como se puede apreciar tenemos material para una historia completa, bonita y divertida. Un montón de luchadoras cada una con sus propias ambiciones y un final distinto para cada una de ellas.

En **Playstation** salieron tres versiones que a continuación comentaremos, ***Special***, ***Excellent*** y ***Final Version***. Basicamente, ***Asuka 120%*** es un juego de lucha con todas las características



Imágenes pertenecientes a la entrega Asuka 120% Limited BURNING Fest





necesarias para triunfar entre los jugones de todo el mundo. De hecho cuenta con un amplio repertorio de personajes, todos extraordinariamente bien diseñados, la posibilidad de hacer *combos*, *reversal attacks*, barras de poder y demás. Aún así y sin contar ***Advanced Variable Geo***, no se parece a ningún juego aparecido hasta la fecha en nuestras **Playstations**. Haciendo un grandísimo esfuerzo igual recordáis ***Mad Stalkers*** (de la misma gente de **Fill in Café**). Además la violencia de los golpes asestados recordará en algunos aspectos al ***Marvel Superheroes*** de **Capcom**. Únicamente en la violencia de los golpes, ¿eh? En nada más.

ASUKA 120% Special BURNING Fest

En 1996 salió a la venta en Japón ***Asuka 120% Special Burning Fest***, de la mano de la compañía **Family Soft,** conocida por llevar a cabo juegos basados en anime japonés. En ese tiempo, y sin exigir mucho, teníamos en ***Asuka*** todo lo que queríamos en un juego de lucha femenino. Todo chicas, escenarios coloridos y músicas pegadizas, redondeaban un compacto que se hacía de esperar en nuestra olvidada España.

En cuanto a la jugabilidad de este primer *beat'em up*, contamos con numerosos ataques especiales, la posibilidad de desencadenar combos de los de ahora, es decir combinaciones reales de botones y no *4 hits in combo* de una magia, podemos pegar a la gente desde el suelo, duelo de golpes cuando juntamos dos ataques (algo así como *en Samurai Spirit*, cuando se chocan dos espadas) y la inclusión de un personaje secreto (*Ougigaya*), convertían a ***Asuka 120% Special*** en una de las opciones más claras en cuanto a lucha se refiere del verano del 96.

El control de los personajes era sencillo y las magias salían con demasiada facilidad, pudiendo ver a tu primo pequeño, venciéndote a base de puñetazos de dragón, algo fuera de lo común. También hay que decir que este primer ***Asuka***, marcaría las pautas que seguirán más adelante el resto de las secuelas y versiones. El ya citado control de los personajes es bastante diferente al resto conocido. Es efectivo y responde rápidamente a nuestras acciones. Lo curioso del juego es que no hacemos separación entre puños y patadas. Simplemente tenemos golpe débil, medio y fuerte (botones cruz, círculo y triángulo, respectivamente). Mediante vayamos atacando a nuestras rivales, una barra de *hyper* poder, se llenará hasta completarse con un 120%, de ahí el título del juego. Una vez entera, podremos efectuar una magia devastadora que casi acabará con la contrincante. Sin embargo, poseemos además un cuarto botón que correspondería al golpe superfuerte, (botón cuadrado) y que su uso, nos resta porcentaje en la ya mencionada barra de *hyper* poder (algo así como ocurría en *Final Fight* cuando golpeabas con los dos botones a la vez). Eso sí, los golpes efectuados con este botón son altamente espectaculares y seguidos por una sombra azulada, muy del estilo de los primeros *super combos* de ***Super Street Fighter 2 Turbo***. Con la ayuda de este ataque es como conseguiremos lanzar *counters*, *reversal* y demás. ***Asuka 120% Excellent*** posee un manejo factible para todo tipo de usuarios que no exige control absoluto en esta clase de juegos. Un par de partidas y el control de cualquiera de las chicas será vuestro.

El problema mayor de esta primera versión es que el *autoblocking* no se puede quitar, por tanto conseguir que la contrincante reciba un golpe nuestro, es casi tan imposible como que lo recibamos nosotros (aún así la computadora es más hábil y sí que conseguirá que encajemos alguno).

El apartado gráfico es más bien mediocre, aunque en su tiempo y comparado con la metedura de pata de la siguiente versión que saldría un año después, eran aceptables. Además, no había ni introducción, ni finales decentes ni nada, pero bueno... no se puede tener todo.

Ni punto de comparación con el campo sonoro. Las músicas recordaban en muchos aspectos a juegos de otras compañías, pero la música del título



Portada e imágenes pertenecientes a Asuka 120% Special BURNING Fest







Imágenes pertenecientes a la entrega Asuka 120% Excellent BURNING Fest









principal y sobre todo la del *staff* final son para que las guardéis en vuestras colecciones particulares. Lo mejorcito escuchado en un juego de 32 Bits. Si alguno posee este juego que me lo corrobore por favor... Bueno, eso... música: un once sobre diez, y no exagero nada en absoluto.

Pobre en el campo de las opciones al poseer únicamente un triste modo historia y un modo *versus* para enfrentarnos a un segundo jugador... más tarde corregirían este error.

Ya concluyendo con esta primera versión, decir que no es para nada menospreciable, y que si alguno duda en conseguir éste o el segundo ***Asuka***, que no lo piense más y se coja el ***Special***, ya que aunque sea un año más antiguo, goza de mejores gráficos y música que su predecesor. No os arrepentiréis adquiriéndolo, ya que son bastantes personajes disponibles, y nos proporcionará horas de diversión, tanto práctica como visual.

ASUKA 120% Excellent BURNING Fest

Habrán pasado ya tres años desde la salida al mercado japonés de ***Asuka 120% Excellent Burning Fest***. Nuestra primera impresión fue de un repele bastante considerable, ya que más que un videojuego de **Playstation**, nos pareció una autentica tomadura de pelo. Ni siquiera cualquier juego de **Super Nintendo** presentaba unos gráficos tan patéticos y *pixelados*. Lo cierto es que eran además muy coloridos y rebosaban el aspecto *anime-manga* japonés que con tanto énfasis nos habían vendido los chicos de **Family Soft**. Pero no cuajaba del todo, debido al borrón que teníamos como luchadoras. Primera novedad, respecto al anterior, la introducción. Si bien contaba con unas suculentas imágenes con las fichas técnicas de cada una de las guerreras, el resto del juego era todo a base de *pixels*, a una bajísima resolución. Una auténtica pena que no dejaba a ***Asuka 120% Excellent*** triunfar como los programadores hubieran querido. A éstas alturas, todos esperábamos unos gráficos muy del estilo de la versión ***Special*** de ***Asuka 120%*** o del ya aparecido ***Advanced Variable Geo***, y no esta mediocridad. Sin embargo y aunque parezca mentira, ***Asuka 120% Excellent*** es mucho mejor videojuego que el ya nombrado ***AVG***. Los escenarios son todos grandiosos y extensos, además de estar correctamente animados (véase por ejemplo el de la pantalla de *Kumi*, la gimnasta). Cada chica además está correctamente animada, pero debido al tamaño de los *sprites*, este juego bien podría haber hecho su aparición en cualquiera de las **16 Bits**. Como aspecto destacable, y toque cómico, al aporrear a nuestras contrincantes, aparecen las onomatopeyas del golpe (para que os hagáis una idea, como en la serie de imagen real de los sesenta de *Batman* y *Robin*). Cierto es que tras un rato de entretenidos combates, no notas mucho la ausencia de definición, y que si verdaderamente te enganchas con la historia de cada una de las protagonistas puedes sacarle un jugo al juego (y no es





un trabalenguas) considerable.

Si nos fijamos en el aspecto sonoro ***Asuka 120% Excellent***, tiene un gran repertorio de canciones que no desentonan para nada con la dinámica del juego. Pero no son lo mejor en cuanto al sonido en este juego. Si algo merece la pena en este campo, es el sonido *fx*. Los doblajes de cada una de las luchadoras son francamente perfectos. Los diálogos en el modo historia son abundantes y no hay frase que se quede sin leer. Nos encontramos ante un juego más "ruidoso" que el resto (ya veréis que cada dos por tres tendréis que bajar el volumen). Además si alguno de vosotros domina el japonés, disfrutará de una vocalización perfecta a la hora de lanzar magias, poses de victoria, cuando perdemos por el tiempo, etc. Una auténtica gozada. El hecho que el sonido *fx* sea tan perfectamente correcto, explica con creces la insuficiencia gráfica que adorna ***Asuka 120% Excellent***, debido a la limitada memoria *RAM* de nuestras **Playstations.** Podemos decir resumiendo que en este aspecto, es un gran título, pero que tampoco se destaca entre los restantes en el género. A los muchachos de **Family Soft** aún les quedaba diamante por pulir.

Un campo que destacamos, además con bastante ventaja, es la jugabilidad. A primera vista podemos ver a ***Asuka 120% Excellent*** como un simple juego de lucha, pero basta echar una sola partida para darnos cuenta de una gran diferencia con el resto de juegos aparecidos hasta la fecha. El control vuelve a ser el mismo que el de la primera versión, pero vienen mejorados otros aspectos que nos harían pegarnos al mando durante mucho rato. Y es que podremos encadenar todo tipo de magias, y la posibilidad de efectuar *combos* (aquí llamados *Rush*) es casi infinita. Por tanto, la dificultad del juego se basa en conseguir alcanzar a nuestras rivales antes que ellas lo hagan con nosotros, ya que la computadora es inteligente y también sabe hacer *combos*... ¡y qué *combos*! (recordemos que estamos hablando de 1997, nada que ver con los *Marvel vs Capcom 2* y compañía). El hecho de que sea tan fácil ejecutar un *10 hit in combo*, por ejemplo, le da un aliciente al juego, que lo hará más entretenido aún si cabe si nos enfrentamos a un segundo jugador.

Además contamos con un amplio repertorio de opciones y modalidades de juego. En primer lugar, destacar el *Story Mode*. Cuando hablamos de un modo historia nos imaginamos algo así como lo que teníamos en cualquier *Dragon Ball* de nuestra añorada **Super Nes**, pero sin embargo, en ***Asuka 120% Excellent***, tenemos una especie de *Real Life Simulator*, muy del estilo que nos tiene acostumbrado **Konami** con sus ***Tokimeki Memorial***. Es decir, habrá contador de tiempo, y varias opciones como el propio *status* de los personajes, hablar, caminar, descansar, y todas las acciones que tienen esta clase de juegos. La historia simplemente es de una muchacha que nos informa sobre un torneo que decidirá que campo del instituto es el más fuerte, y contará con la aparición de una presentadora de cada combate. Además se nos dará la posibilidad de grabar partidas con el fin de poder comenzar la partida justo en el punto donde la dejamos,



Imágenes pertenecientes a la entrega Asuka 120% Excellent BURNING Fest



















Imágenes pertenecientes a la entrega Asuka 120% Final BURNING Fest





ya que en este modo historia la partida puede llegar a ser de días. Una joya. Está el típico modo *versus*, con el que nos brindan la posibilidad de luchar contra un amigo, contra la computadora o simplemente contra el reloj, es decir, derrotar al máximo número de chicas en el menor tiempo posible. Por último tenemos un curioso modo, el *Ranking Mode*, que vendrá a ser como el modo *arcade* que todos conocemos. Lo único que en vez de tener como fin el llegar a derrotar a todas las chicas, es el conseguir el mayor número posible de puntos.

Después de estar varias horas jugando a este amago de juego de lucha, los poseedores de ***Asuka 120% Excellent***, esperábamos una versión que redondease ya el fenomenal ***Burning Fest***. Los meses pasaron y fue en enero de 1999 cuando salió a la venta nuestra recompensa al sufrimiento de nuestros bolsillos al haber comprado el anterior juego...

ASUKA 120% Final BURNING FEST:

Fue pues hace un año cuando se nos brindó la grandiosa posibilidad de jugar al verdadero ***Asuka 120% Burning Fest***. Con el sobrenombre de ***Final***, este sería el último juego de la saga aparecido para **Playstation**. Poco podíamos esperar por los pobres antecedentes del juego de **Family Soft**. Sin embargo, y sin tener mucha fe en esta nueva secuela del juego, apareció esta maravillosa joya, repleta de chicas, colores, magias y demás.

A pesar de que en un principio podríamos ser un poco escépticos en cuanto a un juego de lucha femenina se refiere, ***Asuka 120% Final***, es un juego claramente de **Playstation**, y para nada se puede comparar, como hacíamos con los anteriores, con alguna bazofia de esas aparecidas para **Super Nintendo** o **Megadrive**. Disfrutamos de una versión digamos "remasterizada" del anterior ***Asuka 120% Excellent Burning Fest***. Desde el momento en que introducimos el compacto dentro de nuestras consolas, la sensación de 32 Bits rebosa por todos lados. Una introducción que pese a estar hecha con imágenes estáticas, goza de una calidad sublime, unos dibujos que más de un aficionado al anime japonés pagaría únicamente para verlos, todo ello guindado con una banda sonora cantada. Así llegamos al título principal, mientras se nos va poniendo la piel de gallina ante tan suculento juego.

El campo gráfico se ha mejorado en grado superlativo, pudiendo ver con sumo detalle a cada una de las chicas. Da la sensación de jugar con una película de dibujos animados; se trata de lo que realmente querían hacer desde un principio los chicos de **Family Soft...** ahora sí que lo han conseguido. Los personajes son grandes, detallados hasta el más mínimo detalle y se mueven con rapidez y soltura a lo largo de los escenarios. Estos han sido sacrificados si los comparamos con anteriores versiones, pero derrochan calidad y colorido en todo su esplendor y longitud, porque además son bastante extensos. La gran diferencia que notaremos es que son estáticos, y que por

MINIDOSSIER · ASUKA 120%







mucha gente que haya en ellos, no se mueven. Digamos que es el único punto negro que existe en el apartado gráfico.

El diseño de las chicas ha cambiado sustancialmente y ahora aparecen dibujadas, cual si personajes de **NeoGeo Pocket** se tratasen. Sin llegar a ser *superdeformers*, pero con unas manos y unos pies enormes, dándoles un aspecto más gracioso y original. Además y esto va para los más salidillos, todas las luchadoras han aumentado considerablemente el tamaño de sus pechos, llegando en algún caso a un aspecto totalmente dantesco (en mi colegio cuando las niñas tenían 15 años no las tenían así... T_T).

El sonido sin embargo no ha mejorado, debido a que ya poseía un nivel bien digno de una consola como **Playstation.** Si bien se conservan algunas melodías, como la de *Asuka* o la de *Cathy*, se han cambiado otras, si no a mejor, a más pegadiza y estridente (escuchad el tema de nuestra amiga la animadora y me diréis). El resto de sonidos del juego no van muy allá dentro del género y tendremos gritos, caídas, golpes y demás. De todas formas, y sin contar el tema de la introducción, no es por este aspecto por el que más destaca este ***Asuka 120% Final Burning Fest***.

Y vayamos con el tema que más nos importa, la jugabilidad. Aquí es donde este ***Asuka*** brilla en todo su esplendor. En primer lugar, las luchas son rápidas, sin querer decir que algún combate se te complique y se alargue más de lo debido, pero por regla general son bastante cortos, lo que brinda un dinamismo inusitado al juego. El sistema de *combos* es bastante exagerado. Es decir, sin saber manejar del todo bien a cualquiera de las chicas puedes efectuar un *55 hit in combo* sin mucha dificultad. Además, los combos aéreos aparecido en otras sagas como la de ***X-Men vs. Street Fighter*** hacen su aparición en esta versión definitiva de **Playstation**. A su vez contaremos con la posibilidad de anular golpes de nuestras contrincantes, únicamente golpeando las bolas de fuego que nos tiren, o simplemente la pierna con la que nos den la patada. Esto nos hace jugar en un plan más agresivo de lo normal y más real si cabe a la hora de luchar, siendo este sistema de combate más accesible para jugadores principiantes y que no se intimiden, aunque nosotros seamos unos verdaderos figuras en el mundillo de la lucha videoconsolera. Poniendo la guinda al pastel, se he añadido una segunda barra de poder, muy del estilo de ***Art of Fighting***. La misión de esta segunda barra de energía es darnos a conocer el tiempo que vamos a poder utilizar nuestra *hypermagia* cuando nuestro contador marca 120%, aspecto que ya he comentado antes. En cuanto esta barra se llena dejaremos de ser poderosos. Por el contrario, cuantos más golpes recibamos, más vacía estará esta barra especial, de forma que cuanto más débiles estemos en cuestión de sangre, más fuertes serán nuestros ataques.

En modos de juego, al final se ha introducido un modo torneo que se hacía de esperar en este tipo de juegos y se ha



Imágenes pertenecientes a la entrega Asuka 120% Final BURNING Fest



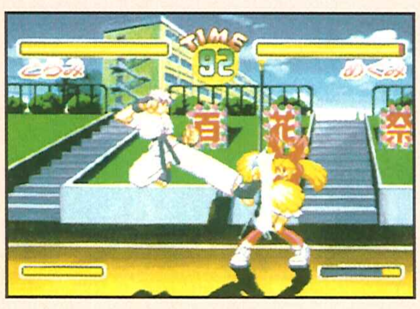


MINIDOSSIER · ASUKA 120%

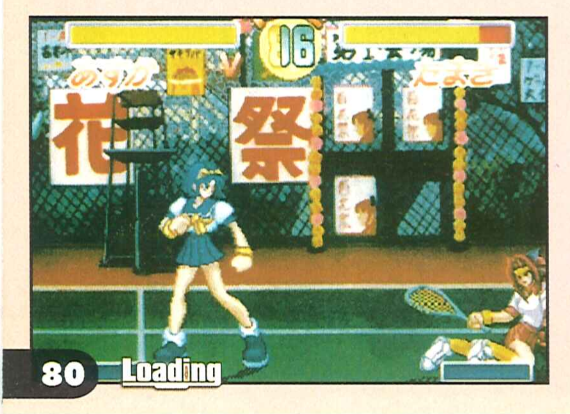


Imágenes pertenecientes a la entrega Asuka 120% Limited BURNING Fest









empeorado un poquitín el modo historia. Si bien vuelven a aparecer la presentadora y algún que otro personaje secreto, pero se ha suprimido el modo *Real Life Simulator* que tanto ganaba en el anterior ***Asuka 120% Excellent***.

Terminando ya diremos que ***Asuka 120% Final Burning Fest*** es una maravilla de juego que no puede faltar en toda estantería de cualquier jugón aficionado tanto al género lucha como al mundo del manga-anime japonés. Un título que rebosa calidad por los cuatro (bueno...dos ^_^) costados.

Pero no solo tuvieron *Asuka 120% Burning Fest* los usuarios de la consola de **Sony**. Los incondicionales de **Sega Saturn** y de **PC-Engine**, contaron cada uno con su versión correspondiente, con sus ventajas e inconvenientes. Pasemos a continuación a comentar una maravilla de las que quedan de nuestra querida y difunta **Saturn.**

Asuka 120% Limited Burning Fest:

En 1998, vio la luz ***Asuka 120% Limited Burning Fest*** para **Sega Saturn**. Los usuarios de la consola de **Sega** no se esperaban gran cosa y mucho menos después de haber oído hablar de los estrafalarios intentos de **Family Soft** en **Playstation**. El juego aparecido en **Saturn** recopilaba las dos primeras versiones de la consola de **Sony.**

Cuando pensábamos en un juego de lucha femenina nos venía enseguida a la cabeza esa basurilla de juego llamada ***Pretty Fighter***, y debido a ello no podíamos evitar la repudia hacia este género. Sin embargo bastó con hacerme con el susodicho juego, para que todas las personas que lo habían criticado aun siquiera sin verlo, se mordieran la lengua y se reunieran alrededor de mí, quedando fascinados ante tal obra maestra del 2d. Y es que además de disfrutar gráficamente te lo pasas realmente bien, ya que te diviertes viendo como se va desarrollando la acción a lo largo de la partida.

El hecho de que los personajes sean tan típicamente japoneses, le convierte en aliciente seguro para cualquier jugador que adore o este interesado en el manga. Además, si todas tienen su propia historia pues mucho mejor.

El apartado gráfico es una auténtica maravilla, y es que como todo el mundo sabe, si alguien es capaz de hacer delicias en 2d esa es nuestra amiga **Sega Saturn**, nada que ver con los burdos intentos de la **32 Bits** de **Sony**. Nada que ver con los cuadradotes *pixelados* de la versión en la que se basaba este ***Asuka 120% Limited***, los personajes eran grandes, definidos y muy bien animados. Debido a este aspecto, los usuarios de **Saturn** podían chinchar, además con toda la razón del mundo, a los de **Playsation**. Menos mal que **Family Soft** se redimió sacando a la venta la esperadísima versión ***Asuka 120% Final***, que ya hemos citado unas líneas mas atrás. Como aspecto negativo que también "heredó" la versión final del ***Asuka*** de **Playstation**, nombraremos el hecho de que los escenarios son totalmente estáticos, pero... no se puede pedir todo. Además si echáis un vistazo a la definición de las chicas veréis que suple perfectamente este pequeño inciso.

El sonido de este juego también es para levantarse el sombrero. Las melodías no se diferencian mucho con la versión ***Special*** y ***Excellent*** a primera vista, pero tras jugar unas cuantas partidas nos daremos cuenta que son un algo mejores, más instrumentos, alguna que otra variación... sin olvidarnos de que son pistas de *audio* y las podremos escuchar desde cualquier aparato de música. Y luego nos queda el *sound fx*... menuda maravilla. En ***Asuka 120% Limited*** se entiende con todo con claridad, como por ejemplo los gritos de ánimo (*Ganbare!*), que el público se supone que lanza. Algún *Playstero* (usuario fanático de *PSX*) me dirá que en las versiones de su consola también, pero os aseguro que hay tanta diferencia como escuchar "Federico" en lugar de "frigorífico" (y no me estoy remitiendo a un chiste :P). El resto del apartado sonoro sigue las pautas marcadas por otros grandes como ***Street Fighter Zero 2,*** ya aparecido en esa época. Gritos, magias, golpes y muchas sorpresas más que nos deleitarán a lo largo de toda la partida.

El control del juego es... curioso. Un juego de lucha que solo tenga dos botones de acción, parece un poco extraño, pero nos recuerda inevitablemente a los primeros ***World Heroes*** de **NeoGeo**, es decir, que sólo hay dos botones, pero si los pulsas fuerte, la patada o el puño en cuestión aumentan su magnitud. En ***Asuka 120% Limited***, al presionar simultáneamente los botones A y B, harán el efecto de botón C, es decir, el golpe superfuerte. Como podéis ver se resta un botón si lo comparamos de nuevo con sus anteriores versiones. A pesar de todo no merma jugabilidad en absoluto, todo lo contrario, se trata de una nueva forma de ver los videojuegos de lucha, aunque estoy seguro que este juego únicamente convencerá a los aficionados al anime japonés. De hecho, de ***Asuka 120% Limited Burning Fest*** salieron a la venta muy pocas copias, debido al temor de los chicos de **Family Soft** de darse otro batacazo. Aún así, debido al éxito arrollador obtenido, tuvieron el aliciente

MINIDOSSIER · ASUKA 120%

para sacar la última versión de **PSX**.

Asuka 120% Maxima Burning Fest:

Vayamos a continuación con un breve comentario de la versión **PC-Engine**, consola que tristemente ha desaparecido y que cuenta con numerosas joyas, que el público occidental no conoce, y que merecería la pena saber de ellas. En fin, la versión, llamada ***Maxima*** no era mas que un mero *remake* de la versión ***Special***, es decir, la primera aparecida para **Playsation**, sin más novedades que una bonita introducción y el aumento considerable de los *sprites* de las luchadoras. El resto, idéntico al juego de la 32 bits de **Sony.**

Como no podía ser de otra forma, ***Asuka 120%*** se ha convertido en Japón en todo un fenómeno de masas. Todo tipo de muñequitos, posters, maquetas, juegos de mesa, relojes... y por supuesto una espléndida colección de CDs que damos repaso a continuación.

En primer lugar salió a la venta ***Asuka 120% Image Album***, es decir, versiones de las músicas de fondo del juego. Este CD es prácticamente imposible de conseguir fuera de Japón, ya que tiene ya unos añitos y tras el éxito alcanzado en el 99 se agotó y únicamente se podría obtener de segunda mano o de alguna copia de seguridad. Y es que este ***Image Album*** no está nada mal, ya que recoge fielmente las músicas de ***Asuka 120% Special Burning Fest***, adornadas con nuevos ritmos e instrumentos.

Más tarde salió a la venta ***Asuka 120% Dance Ensemble***. Este compacto recogía las melodías del CD anterior pero con el añadido de tres pistas cantadas por un personaje famoso en el mundo del cante japonés, *Yonao Keishi*. Además estas tres nuevas canciones se recopilaron en un sencillo que sería regalado a los primeros compradores de ***Asuka 120% Excellent***.

Como ya hemos nombrado, ***Asuka*** no era un privilegio exclusivo de **PSX**, y los usuarios de **PC- Engine** tuvieron su respectiva versión. Este CD recoge las melodías de los escenarios de ***Asuka 120% Maxima***, además de dos temas cantados y cinco dramas (dramas son diálogos, todos ellos en japonés puro y duro, muchas veces alternativos a la serie). Se llamó ***PC-Engine Original Asuka 120% Music Memories***.

El siguiente compacto, fue ***Drama CD Asuka 120% Burning Fest Minimum***. Aquí como el nombre indica, se trata de un CD repleto de Drama, basado en la primera versión de **Playstation**, y que solo es aconsejable para gente que domine el japonés o que sea muy adicto a ***Asuka*** y sus amigas. El CD se completa con dos temas vocales.

Asuka 120% Burning Fest Special Plus es mi preferido. El anterior CD había sido un éxito sin precedentes y el fenómeno ***Asuka*** estaba en su máximo esplendor. A los vendedores se los quitaban de las manos y de ahí que saliese a la venta esta edición especial. El mismo *Drama* basado en la primera parte del juego, ***Asuka 120% Special***, pero ahora guindado con nada menos que cinco temas vocales y... ATENCIÓN... un amplio repertorio de mensajes para dejar en el contestador automático, cada uno con la voz de una de las protagonistas... Pero aquí no acaba todo. Además se completa con unos mensajes despertador, para que cada mañana te levantes con la voz de tu chica preferida. Una locura a la vez que una maravilla, ¿no creéis?

A continuación y con el tirón de los anteriores CDs, se publicaron dos capítulos de un nuevo *Drama*, esta vez protagonizado por *Karina*, la amiga de *Asuka*. En un compacto cada uno, se llamó ***Asuka 120% Gaiden Drama CD Karina 120%***. Destacable las ilustraciones que recogía el segundo CD, que reflejaban a las chicas en versión *superdeformer*, de lo más ricas que se podían dibujar. Estos son también inalcanzables para el público occidental, ya que como además tenían 5 pistas de temas vocales, se agotaron a las pocas semanas. Una pena...

Con la salida el año pasado de la versión final para **Playstation** se aprovechó el momento sacando al mercado, ***Asuka 120% Final Original Drama***, es decir, como el propio nombre indica, una historia en forma de diálogo de lo que sucedía en esta versión del juego. Todo ello añadiendo un magnífico *opening*, que posiblemente sea lo mejor de este compacto. El éxito no fue el esperado así que rápidamente los estantes de las tiendas japonesas, se vieron inundados de ***Asuka 120% Final Burning Fest Original Soundtrack***. Las mejores canciones del juego de la 32 Bits de **Sony,** más el *opening* del CD anterior.

Ya para terminar, no hará mucho que salió a la venta el juego de ***Asuka 120% Burning Fest*** en formato **PC-CDRom**. La versión es la misma que la ***Final*** de **Playsation**, pero todo ha sido horriblemente *pixelado*...en fin, el día que dejen de hacer esto con los juegos 2d no se que pasará. Lo único positivo de esta entrega es el *Bonus CD* que le acompaña, recogiendo las pistas de audio de toda la aventura, incluyendo un tema cantado. Se me olvidaba... el juego de **PC** se llamó ***Asuka 120% Return Burning Fest***.



Portadas de CDs de música y dramas



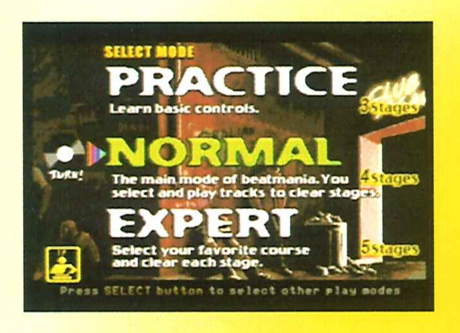
En conclusión, tenemos con ***Asuka 120% Burning Fest***, una alternativa más para los aficionados al género de lucha que estén cansados de tanto músculo masculino. Lo mejor del juego es sin duda el ambiente a *anime-japonés* que rebosa cada una de las numerosas entregas, que hará las delicias tanto del respetable seguidor del manga, como del videojuego en general. Eso sí, para estos últimos igual solo les hace gracia ***Asuka 120% Final*** y ***Limited***, es decir la última versión de **PSX** y la de **Sega Saturn**, y sería totalmente comprensible. Tirón considerable de orejas para los programadores por algunos aspectos, que no suplen en ninguna de las versiones. ¿Cómo es posible que cada luchadora sólo pose cuando gana de una sola forma? ¿Y por qué no se han incluido chicas nuevas en ninguna de las versiones? Bueno, estos son misterios de la naturaleza que seguramente se explicarán con una dosis de dinero y vagancia por parte de **Family Soft**, que se suple con creces con la diversión y el entretenimiento que derrocha el mundo de ***Asuka*** y sus amigas... eso seguro.

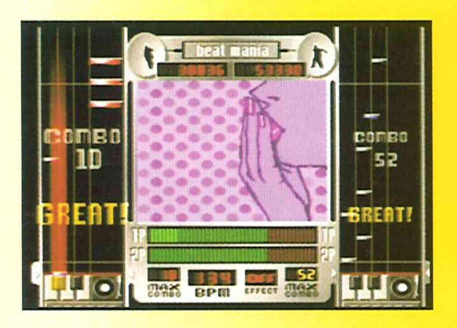
Guile
EdWarner@mixmail.com

BEATMANIA EUROPEAN MIX



Por fin, después de mucho esperar y de tres retrasos consecutivos, llega a nuestro país ***Beatmania European Mix***. Por si no lo sabéis, ***Beatmania*** fue el pionero de la fiebre de los juegos musicales donde nosotros tenemos que tocar según qué instrumentos sobre una canción o melodía prefijada.









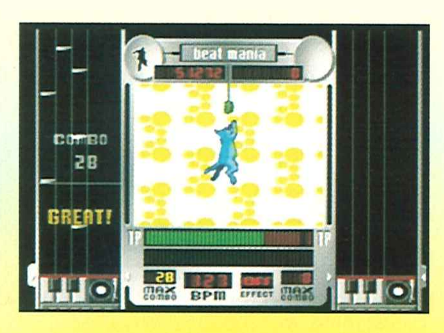
Nada más aparecer este juego por los salones recreativos japoneses, tuvo un éxito inmediato y arrasador, tirando por los suelos las expectativas más optimistas. A raíz de la grandísima acogida de ***Beatmania***, el equipo **Bemani** se encargaría de lanzar una serie de juegos musicales que haría las delicias de los japoneses y que en cada nuevo título intenta emular de forma simple todo un catálogo de instrumentos musicales que cada año aumenta con algunos más. A su vez, cada uno de estos títulos se ve ampliado con nuevos *mixes* y un montón más de canciones. De este modo, cada 3 meses aproximadamente aparece un nuevo ***Beatmania*** (y van ya 6) que gracias a un precio realmente interesante (unas 3.500 pesetas) los japoneses compran como locos.

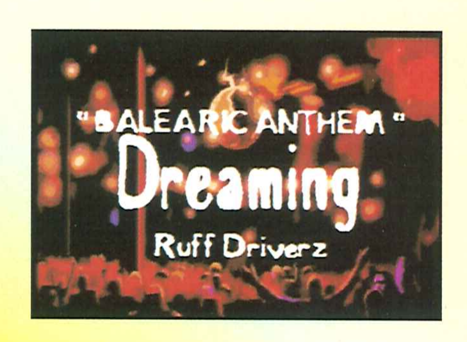
Naturalmente las adaptaciones a consolas van acompañadas de sus correspondientes accesorios recreando el instrumento en plan casero. Estos instrumentos suelen rondar un precio de unas 5.000 o 8.000 pesetas convirtiéndose en la forma más real de hacernos creer que estamos realmente tocando un instrumento. Estos accesorios, además de convertirse en un autentico reclamo, son una de las principales fuentes de ingresos de **Konami**. De este modo tan gracioso, **Konami** actualmente es la desarrolladora de video juegos más importante y con más ganancias dentro y fuera de Japón, barriendo literalmente con casi todas aunque seguida muy de cerca por **Square Soft**.

El sistema de juegos de los títulos **Bemani** es muy simple. Una pantalla nos representa de forma gráfica el instrumento o teclas del cual dispone el instrumento, estas teclas se pueden situar arriba o abajo y suelen identificarse por unos colores y/o situaciones en la pantalla. Como si de un **Tetris** se tratara, unas fichas de colores caen desde arriba (o al revés) a una velocidad constante. En el tope de la pantalla suele encontrarse un limite o un molde, momento justo en el que hay que pulsar el botón correspondiente. Todo este lío de botones y fichas es una forma simplificada de mostrar la base del solfeo para gente que realmente no sabe de ello. Este tipo de juegos aunque en un principio puedan resultar extraños y liosos encontrando momentos en los que el aluvión de fichas es tal que nos reiríamos de los cientos de naves y balas que aparecen en los más bestiajos mata-marcianos, los miembros de ***Loading*** situamos estos entre nuestros juegos favoritos desde que cayeran los primeros títulos en nuestras manos.

Ahora por fin cualquier español estará al alcance de una simple llamada o paseito por su tienda de videojuegos favorita para agenciarse una de las preciadas copias de ***Beatmania*** en un *pack* con su mando de control incluido. Como muchos ya sabréis, ***Beatmania*** es un juego en el que nos ponemos en el papel del más famoso *DJ* de la historia. Como tal,







tenemos a nuestra disposición un público bastante exigente que se matará bailando nuestras remezclas o nos abucheara cuando lo hagamos mal. Para eso tenemos una barra de éxito que aumentará o disminuirá, poniendo un limite para pasar de nivel.

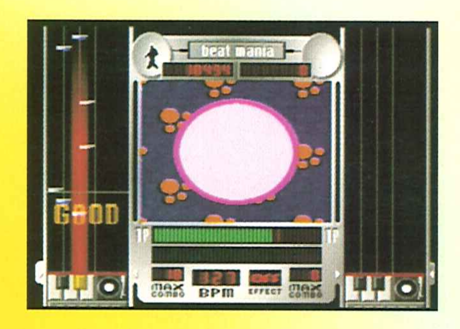
Para la difícil misión disponemos de una tabla de mezclas (podría decir que tenemos la opción de disponer de la tabla de mezclas, pero como no se venden el juego ni el accesorio por si solos, y hay que comprar el *pack* a la fuerza) en la cual encontraremos tres teclas blancas y dos negras que se sitúan en forma de piano (esto no era así en el *arcade* original, eran teclas independientes separadas con algunos centímetros y que resultaba algo incomodo) junto a un *scrash*. La versión de la tabla de mezclas que llegó a nuestro país es de muy buena calidad y muy sólida, da hasta miedo de que se te caiga en la cabeza de tu hermanito pequeño a riego de una muerte trágica y dolorosa. Por cierto, ya que me lo pregunta todo el mundo, las teclas no se encienden cuando las pulsas como ocurría en el *arcade* original.

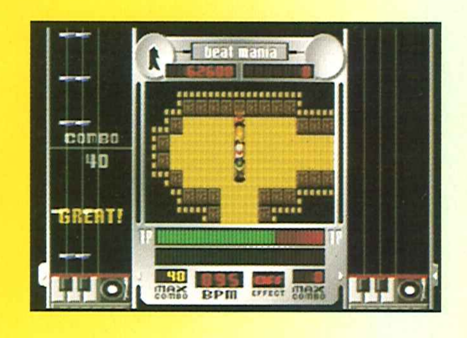
Entrando de lleno en la versión europea del juego, nos encontramos con la que quizás es la mejor selección de canciones de cualquier ***Beatmania***, incluso mejor que el todo poderoso ***Gotta Mix*** que se desarrollaría en Japón. Entre las remezclas nos encontramos ante alguna de las mejores canciones de todos los ***Beatmania*** aparecidos hasta ahora. Así podemos escuchar la versión de ***Beatmania*** sobre el tema principal de ***Metal Gear Solid***, la fantástica ***Hauting for You***, la divertida ***Cat Song***, la difícil ***Stop the Violence*** y la curiosa y pensada para principiantes ***Changing the Asia***. Cada una de estas canciones está identificada por un tipo de música en los que podrás encontrar *pop, Jazz, Acid, House, Trance, Thechno* y un sin fin de formas de expresarse musicalmente. Para mas inri, al catálogo ya existente se nos añaden algunas composiciones exclusivas para la versión europea con canciones y/o grupos ya conocidos como ***Moloko*** que hizo famosa ***Sing it Back, Ruff Drivers*** y su ***Dreaming***, ***Les Rythmes Digitales***, ***Claudio Coccoluto***, ***Dino Lenny***, ***Skank, Merchant*** of ***Menace***... en fin, totalmente increíble.

Una cosa curiosa es que las canciones que ya conocíamos anteriormente son modificadas en sus ilustraciones, es decir, que las animaciones y dibujos que acompañan en el centro de la pantalla no son iguales a las japonesas y a veces se intercambian con otras o se añaden nuevas resultando incluso más completas y más vistosas que las originales. Otro punto que se puede destacar es la nueva presentación, que se trata de la aparecida en el novísimo ***Beatmania 5th Mix*** que se vio hace unos meses en *Japón*.

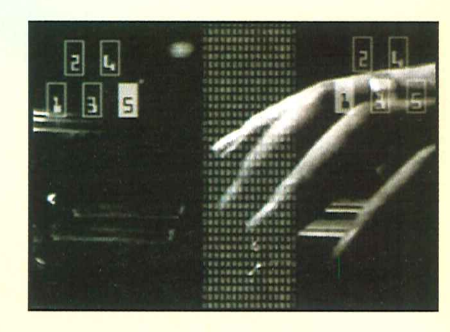
Sin más tengo que recomendar este juego a todo el mundo como uno de los mejores y más divertidos que hay en el mercado español, y sólo tengo que dar un tirón de orejas a los señores de **Konami España** por no darnos la oportunidad de comprar el mando por separado y así poder jugar a dobles con amigos.

Mangafan
Mangafan@teleline.es



















Cómo... ¿¡un juego Japonés en el cual puedo oír la canción de la Macarena!? Sólo podía ser una locura de Yuji Naka y Sega.



Cuando en el pasado mes de Septiembre´99, el prestigioso grupo de **Sega** conocido como el **Sonic Team** reveló que uno de sus tres nuevos proyectos iba a ser una recreativa cuyo nombre respondía a ***Samba de Amigo***, las dudas vinieron a mi mente. ¿Sería capaz el equipo encabezado por el genio de la programación *Yuji Naka* (responsable de darle vida a ***Sonic, Nights, Burning Rangers*** y ***Chu Chu Rocket!***) de crear un juego musical que llegara a las cuotas de calidad exigidas por el más fanático jugón de dicho género? Por lo visto, sí, pues el juego caló fuerte en Japón manteniéndose durante un buen tiempo en una de las diez recreativas más jugadas; Aunque para variar, esta máquina no ha visto la luz en nuestro país, así que el único modo de echarle el guante a este título es aguantarse a la versión **Dreamcast**, algo de esperar teniendo en cuenta que la *coin-up* se basa en una placa **Naomi.**

La primera impresión que te llevas nada más tener la versión doméstica de ***Samba de Amigo*** en tu poder, es ver la descomunal caja que acompaña el juego, y es que dentro se incluye un periférico muy especial. Ya puedes olvidarte del mando *standard* de tu **Dream** porque lo vas ha sustituir por un par de maracas. Sí, has leído bien, se trata de unas maracas que convierten a ***Samba de Amigo*** en una experiencia única en tu vida (aunque también es posible jugar con el mando convencional pero el desarrollo pierde parte de su encanto). Debemos mover dichas maracas allá donde se nos indique (diagonal arriba, abajo, izquierda o derecha) siguiendo el ritmo de la música como es propio en este tipo de juegos. Incluso hay momentos en los que se nos exigirá una postura determinada y quedarnos quietos con esa pose durante unos segundos.

Dependiendo de la habilidad del jugador, tras finalizar la canción, se nos otorga una clasificación que va desde la más alta empezando por A y seguida por B, C, D y F. A medida que vas jugando, si cometes errores, tu puntuación irá bajando, lo cual influirá en los decorados que pasarán a transformarse poco a poco en lugares desolados y nuestro personaje mostrará una expresión en su rostro de lo más desagradable.

Te preguntarás como es posible que la máquina sea capaz de adivinar el movimiento que realiza el jugador con las maracas. Pues cada una lleva por debajo un pequeño sensor captado por un radar que deberemos colocar en el suelo, y éste a su vez va conectado a la **Dream**. De este modo, la consola puede graduar a que altura y posición movemos las maracas.

Samba de Amigo tiene los gráficos más coloristas y desparatados vistos en un videojuego musical. Todo detalle está realizado en un entorno tridimensional lleno de vida. Tanto las palmeras, cactus bailarines, flores, público, etc. se mueven al son de las melodías, aunque se echa en falta un mayor número de escenarios.

Samba de Amigo cuenta con un buen catálogo de archiconocidos temas de éxito y que son los siguientes:

Samba de Janeiro, Tubthumping, El Ritmo Tropical, Mambo Beat, Macarena, Mas que nada, Take on me, La Bamba, El Mambo, Tequila, Love lease, The theme of Inoki ,Soul Bossa Nova más otros extras, *Samba de Amigo* (una versión *remix* de *Samba de Janeiro).* Para conseguir el último éxito de *Ricky Martin* "*Living la Vida Loca*" tendremos que acabarnos el *modo Challenge* al completo y para ello hay hacerse perfect en varias canciones muy difíciles.

Aunque encontramos varios personajes, tan solo uno, *"Amigo"*, que es el protagonista del juego encarnado por un mono de indumentaria Mexicana lleva la voz cantante, mientras los demás son meros acompañantes:
Linda: Es la típica bailarina de los







festivales Brasileños.
Río: Una sensual chica leopardo que lleva una trompeta y una rosa en la mano. Sus movimientos alegrarán la vista a más de uno.
Wamba y Chumba: Estos dos leopardos son componentes de la banda musical de *Río*.
Bingo y Bongo: Los personajes más paranoicos del juego, son dos osos de peluche (o al menos eso parece) que tocan los tambores.

Estas son las modalidades de juego que posee en exclusiva la versión **Dreamcast**:
Arcade: Aquí podrás jugar como en la recreativa. Al principio es posible elegir sólo entre tres canciones, pero a medida que avanzas la cifra irá aumentando.
Original: Encontrarás disponibles todos los temas, y se incluirán los que consigas en el ***Challenge***.
Training: Como su nombre indica, en esta opción se nos da la oportunidad de entrenar con todo el repertorio de canciones las veces que desees.
Challenge: Se podría decir que es el modo historia del juego. Tu misión es ir avanzando canción tras canción pero para ello se nos pedirá un número determinado de puntos y notificaciones. Si logramos superar estos retos, obtendremos nuevas melodías.
Battle: En esta opción para dos *players* contamos con una barra de vida que va disminuyendo a medida que el adversario nos lanza bombas. Contra más puntos consigas, más bombas arrojarás a tu rival.
Love-Love: Una modalidad de lo más curiosa, en la que se valorará la armonía que ambos jugadores tengan entre ellos. La puntuación final decidirá la compatibilidad amorosa de la pareja.
Internet: La opción *Internet* suele ser ya algo habitual en los juegos de **Dream**. En este caso sirve para cargar en nuestra **VMS** (desde la web oficial del ***Samba de Amigo***) canciones conocidas de otros títulos del **Sonic Team:**
Dreams Dreams (**Nights**), *Open your Heart* (**Sonic Adventure**), *You can you anything* (**Sonic CD**) *y Burning Hearts* (***Burning Rangers***).
También se encuentran los temas principales de los clásicos ***Afterburner*** y ***Rent-A-Hero.***
Mini-juegos y Sonidos: Incluye los mini-juegos que aparecían en la opción ***Challenge.*** Además, incorpora un ***Sound Test*** y efectos de sonido *FX*.

Como veis, ***Samba de Amigo*** es uno de esos títulos que no deberíais dejar escapar si sentís la más mínima atracción hacia los simuladores de música. Gracias a Dios, **Sega** editará esta joya en Europa y USA, sólo cabe rezar a que el precio de las Maracas no se dispare teniendo en cuenta que su precio en Japón oscila las 13.000 pesetas (7.800 yens).

Eva Richarte **"Ayame"**
dreamnaka@hotmail.com











D.D.R. 3RD MIX

LA D.D.R.MANÍA SE HACE CADA VEZ MÁS IMPARABLE Y ESTA NUEVA ENTREGA PARA PSX MANTENDRÁ ESTE HECHO UNA BUENA TEMPORADA

De manos, como no, de **Konami** y con el apoyo de **United Sport Club**, al fin llegó a nuestras manos la tan ansiada tercera parte de ***Dance Dance Revolution***. Tras una dura espera, soportando *appends* de la segunda parte del mismo y sus "hermanos" ***Beatmania***, poniéndonos los dientes largos con sus **4º** y **5º** *Mix*, nos vemos hoy recompensados los fieles seguidores de la saga, con un maravilloso juego, el fenómeno ***D.D.R. 3rd Mix***.



Cierto es que se trata de la tercera parte, ya que si hacemos un severo esfuerzo e intentamos recordar los juegos aparecidos hasta la fecha, nos encontraremos ante un total de cinco versiones anteriores (contando el ya comentado hace 2 meses, ***Dancing Stage***) a esta última entrega. Pero en fin, son los programadores los que deciden cuándo y cuál es la tercera parte, o como ellos los llaman, el ***3rd Mix.***



Si bien el segundo *Mix* era un mero *remake* de ***Dance Dance Revolution***, la versión aquí comentada es un juego completamente nuevo que toca casi el techo en cuanto a juegos musicales se refiere, y es que **Konami** se ha lucido, esta vez sí. Todo, absolutamente todo ha sido mejorado. Desde la atmósfera ***DDR***, hasta las esenciales canciones.



Comencemos por donde se debería comenzar cualquier videojuego: por el principio. Nada más cargar ***Dance Dance Revolution 3rd Mix***, nos sobrecoge el hecho de que el ambiente hasta ahora creado por las anteriores entregas ha cambiado. Todo presenta un aspecto más futurista y colorido. Además admirablemente, se ha recortado el tiempo de carga entre canción y canción. Pero sigamos con los gráficos. Más color, más vistosidad, más efectos de luces, en resumen... todo es maravilloso en este juego. Además cada canción cuenta con su propio escenario, cual si de un vídeo musical se tratase. Y hablando de vídeos musicales, os recomiendo que echéis un vistazo a la genial introducción del juego. Ya cansados del anterior *opening*, que todos lo hemos visto hasta la saciedad, esta tercera entrega cuenta con una inédita presentación en la que hacen gala de aparición los personajes que bailan al ritmo de nuestros pasos en cada partida. Un vídeo con una calidad solemne y es que, hasta esto, han cuidado los chicos de **Konami.**



Todos sabemos que un juego de este tipo no llama la atención por lo que vemos sino por lo que escuchamos. Por eso nos sorprenderá tanto, el ver que se ha cuidado superlativamente el campo gráfico. Además de la friolera cifra de 16 bailarines seleccionables (algunos de ellos genialmente diseñados), este tercer ***Dance*** nos brinda la oportunidad de no aburrirnos mientras vemos jugar a los amiguetes, ya que en la parte inferior de la pantalla, podremos leer la letra de cada canción y cantarla si nos place (algo así como un *karaoke*). Gran detalle por parte de los programadores para que los más torpecillos se enganchen a este genial videojuego.

Ya dentro de la partida, además de todos los aspectos ya comentados nos dan la facilidad de saber qué pasos llevan distinto ritmo que los demás. Simplemente lo que han hecho ha sido colorear esas flechas (si es que casi esta hecho pa tonticos ^_^U).

Vayamos con el tema musical. El que verdaderamente nos emociona y todos esperamos extasiados. Nos encontramos con viejas canciones versionadas. Así pues podremos bailar un **butterfly** de los *smile.dk* o un **boom boom dollar** a ritmos estrepitosos. Por supuesto no podía faltar alguna paranoia de esas que nos gustan tanto y alguna que otra canción que ya había aparecido en anteriores partes. En cuanto a las novedades contaremos con la incursión de un nuevo grupo musical llamado *E-rotic* (las canciones son... si eso... bastante subidillas de tono), y un par de canciones más del ya conocido *Captain Jack*. A parte de estos dos, repiten aparición pero incorporando nuevos temas, los chicos de *Me & My* (los del "dubi dubi dubaba"), los *X-Treme* (**My**

Fire) y los ya nombrados *smile.dk* (mención especial para **Mr. Wonderfull**). Además podremos bailar al ritmo de canciones que todos conocemos y que alguna vez hemos bailado en las discotecas... ¿Alguien se queda impasible ante el tema principal de **Flashdance**? ¿Y la musiquilla de las palomitas de maíz? Además, si alguno va a tardar en hacerse con ***Dance Dance Revolution 3rd Mix*** que no se preocupe, que si lo consigue en Navidades, tiene hasta villancicos. En total casi sesenta canciones que suponen juego para rato, días e incluso veranos.

Pero aquí no acaba la cosa, o el compacto debería decir. Si no contentos con semejante repertorio cancionero, **Konami** nos da la posibilidad de bailar todos, absolutamente todos los temas de ***Dance Dance Revolution***, de su segunda parte y de los respectivos *appends* aparecidos hasta la fecha. Lo único que habremos de hacer es seleccionar la opción *Disc Change* e introducir el disco respectivo (el único requisito será poseer los juegos).

Y es que en el campo de las opciones es en el que más destaca este ***Dance Dance Revolution 3rd Mix***. Once modalidades mas tres ocultas lo convierten en uno de los juegos más apetecibles, no sólo en su género sino en general, de todo el mercado. Destacable el *Diet mode*. Para los más rechonchos, esta opción les permite medir cuántas calorías pierden, y el baile se corresponde con su peso, previamente marcado. Es decir, tú pones tu peso y mediante vas bailando la máquina te va diciendo cuánto (en kilocalorías) vas perdiendo. Pero si no tienes muy claro a cuantos kilogramos equivale una kilocaloría, los programadores te comparan lo que adelgazas con alimentos. Así que ya sabéis, si tras una cena queréis estar con un cuerpo serrano, enchufad vuestra **Playstation** y a bajar esos kilillos, eso sí, necesitaréis mucho tiempo y fuerza de voluntad (media hora y sólo adelgacé 5 cacahuetes -_-UU).



Tenemos además tres niveles distintos de dificultad, que no tienen nada que ver con los *easy, normal, hard* de otras versiones. Ahora tenemos *Soft* (el más fácil) y *Medium*, ambos con tres bailes por partida. Dentro de estos dos niveles podremos elegir entre los ya famosos *Basic, Another* y *S.S.R* (que viene a ser el *Maniac* de anteriores entregas). Añadidos a parte, las tonterías secretas de cambiar las flechas de lado, ocultarlas y demás pijadillas. El reto, llega en el tercer nivel de dificultad. El *NonStop Mode*. Aquí bailaremos cuatro temas elegidos de una lista en el que vemos recopilados todos los temas citados anteriormente. Ahora no habrá descanso entre canción y canción. Así que tendremos que ser fuertes y aguantar hasta el final. Quizá no sea muy difícil conseguirlo, pero os aseguro que acabaréis sudando cual si de una sauna se tratase.

Posiblemente muchos de vosotros seáis principiantes en este tipo de juegos. Por eso una modalidad más es el *Lesson Mode*. Aquí se trata de ocho lecciones que nos explican paso a paso (y nunca mejor dicho) dónde y cuándo debemos poner cada pie en nuestra alfombrilla. Para saber si has aprendido debidamente lo que te han enseñando cada lección cuenta con su examen final para comprobarlo. ¿Para qué queremos las academias de baile?

Los millones de jugones nipones cuentan además con la grata posibilidad de grabar partidas, *records* y demás, con la **Pocketstation**.

Concluyendo ya, nos damos cuenta de la tremenda joya que llega a **Playstation**, que hará las delicias del respetable, tanto si es aficionado a este tipo de juegos como si no. Hale, que vuestras piernas soporten tanto baile.

Guile
EdWarner@mixmail.com











SPACE GRIFFON









Puzzle Arena Toshinden es un juego de **Playstation** de **TAKARA**, aparecido en Japón en el año 1997. Es un juego de puzzles que muchas veces nos recordará a dos juegos del mismo estilo, como son ***Bust-a-move*** y ***Tetris***, es decir, el juego consistirá no sólo en eliminar bolas de colores de tu lado sino que el objetivo verdadero es derrotar al contrario llenándole su lado de bolas.

En el juego podremos elegir entre muchos de los personajes que aparecieron en las cuatro entregas de la saga ***Battle Arena Toshinden***, como por ejemplo, podremos escoger entre *Eiji* (el protagonista poseedor de la *katana*), *Kayin* (el segundo protagonista poseedor de la espada celta), *Sofia* (la sexy chica del látigo que muchos recordarán), *Ellis* (la chica de los dos cuchillos), *Duke B. Rambert*, *Mizuri*, *Kaosu*, *Ritchpa*, *Toshimi* e incluso a la mismísima *Uramusu* (la malísima del juego). Hay que destacar una cosa y es que cada vez que acabemos el juego, dependiendo del personaje elegido en el modo historia, nos irán apareciendo más personajes para escoger en los otros modos de juego *(hay alguna que otra sorpresa :))*.

El argumento del juego no es más que la constante lucha entre rivales ^_^, pero en vez de luchar con espada o cuchillo en mano, tendrán que hacerlo de la siguiente manera: el objetivo principal del juego es hacer columnas o filas de bolitas de colores, hay que conseguir aparejar tres o más bolitas de un mismo color para que éstas desaparezcan. El que tenga su pantalla repleta de bolitas, pierde. Hay varias formas de vencer al adversario, y una de ellas es usando magia (cada personaje tiene su particular poder especial). En ambas esquinas de la pantalla aparece una barra de energía, que va subiendo y cambiando de color cada vez que eliminas bolas, y dependiendo del color de la barra, podrás hacer una magia u otra. Por ejemplo, si la barra se vuelve azul, puedes hacer un ataque contra el adversario, y así acumularle bolas "malas" para llenar más su pantalla. Si la barra se vuelve amarilla, entonces puedes invocar la magia de eliminación de bolas de un mismo color en tu lado, pero si la barra se vuelve roja (¡la magia más poderosa de todas!) entonces todas las bolas "malas" que haya en tu lado se las pasas a tu adversario. Hay que decir que no es tan fácil hacer estas magias, ya que tú o el enemigo podéis insultaros o desafiaros para que vuestra barra de energía descienda a color verde y así no poder invocar ninguna de las magias existentes ^_^.

En ***Puzzle Arena Toshinden*** hay varios modos de juego, el primero es el *modo historia*, en el que juegas contra la computadora, y es aquí donde cada vez que acabas el juego te irá apareciendo un nuevo personaje a escoger. El segundo es el *modo vs*, donde puedes jugar con un amigo para machacarle :P. El tercero y el cuarto son el *modo campeonato* o *torneo*, que consiste en hacer un equipo de cuatro personajes, y el primero que venza a todo el equipo contrario es dado como ganador. Se puede jugar el *modo torneo* contra la computadora o contra un amigo. Y por último está el *modo especial*, que para sacarlo tienes que acabar el juego al menos una vez. En este modo podrás escuchar las voces de los personajes cada vez que hagas el juego con cada uno de ellos.

El apartado musical no es muy variado ya que sólo podréis escuchar una única canción en todos los modos y con todos los personajes *(no es muy original :(()*.

En cuanto a la dificultad del juego, hay que decir que es bastante fácil de acabar una y otra vez, sólo en la última pantalla (hay ocho adversarios que derrotar en total) se pone la cosa difícil por la velocidad en que bajan las bolas y ¡Casi no te da tiempo ni de colocarlas!

Rinoa
aeris_21@hotmail.com

1

HUMOUR WITH FINAL FANTASY VIII

PALMER & PANIAGUA













Guión: PANIAGUA · Dibujo: PALMER

2

Guión: PANIAGUA · Dibujo: PALMER

HUMOUR IN THE RESIDENT

GUION: Paniagua & DIBUJO: Laura











¡¡GUAU!! Que aluvión de cartas y casi todas con dibujos ^_^ . La verdad es que sois estupendos tanto por vuestras creaciones como por vuestras felicitaciones. Es obvio que la mayoría de nuestro público es *otaku* o tiene predilección por el país del sol naciente. Algunos de vosotros habéis mandado guías sobre juegos e incluso currículums entre otras cosas a tener en cuenta. Creo que nos quedaríamos cortos en agradecer la colaboración de algunos en esta publicación. Algunos de vosotros planteáis alguna duda o atranque, sobre todo en los juegos de rol más conocidos que esperamos os sean resueltas en guías venideras. No obstante expondremos vuestras críticas, opiniones y sugerencias, en vías a adaptarnos a vuestras exigencias. Quiero dejar constancia de que algunos de los *E-Mails* y cartas que no son respondidas se tienen en cuenta a la hora de enfocar los números venideros. Sois muchos en los distintos rincones de España los que coinciden en gustos y exigencias y quiero que sepáis que vuestros esfuerzos de escritura no son en vano, ya que se tienen en cuenta como mínimo para obtener un mero porcentaje sobre vuestros gustos, siendo el de los *RPGs* el más alto de nuestro público. Sin más dilaciones y defendiendo la igualdad de condiciones, no cabe más que empezar a exponer los envíos elegidos al azar.

A **Mirian Álvarez** de Badalona le gustaban las secciones dedicadas a Japón de las revistas de nuestro país, y la verdad es que se gastaban un dinero para unas escasas páginas que rozaban el género *manga* que tanto le entusiasma, pero con **Loading** encontró la orla de su zapato, pues goza con los comentarios de juegos japoneses de estilo *manga* además de los maravillosos diseños de los personajes de exitosos juegos de lucha que si no llega a ser por esta revista no habría visto nunca. Da las gracias por las imágenes tan guapas y también por los posters, y tras esto pasa a exponer lo que no le gusta como los artículos, que sí bien son buenos, considera el diseño de página un poco aburrido y estático, los reportajes de columnas de fotos a los lados del texto le parecen un pelín sosos y al haber tantas así le parece que está poco trabajado. Termina felicitándonos las tiras de ***Final Fantasy*** de *Laura Pérez* y espera que nos guste el dibujo que nos manda.
Te agradecemos **Mirian** que expreses tu sinceridad, y nos place saber que satisfacemos tus gustos aunque no te agrade en demasía el diseño, debes de tener en cuenta que en nuestras páginas tratamos de dar la mayor información que nos sea posible y si queremos dar mucho texto e imágenes, a *MrKarate* no le queda más remedio que apurar el espacio al máximo mediante una maquetación compacta que transmita el máximo contenido en el menor espacio posible, pues no estamos para desperdiciar páginas con relleno a través de imágenes y letras grandes como se ven en otras publicaciones.

Orochi Mai es una acérrima del ***King of Fighters***, del ***Street Fighter*** y del ***Tekken.*** Agradece encarecidamente que al fin nos dignásemos a publicar en su día el extra de ***King of Fighters*** y ruega que saquemos una segunda parte con las bandas sonoras, los *mangas* y los *art-books,* y de paso comentar las versiones distintas para cada consola. También le gustaría conocer datos más concretos sobre los personajes (edad, fecha de nacimiento, aficiones...) con sus distintos golpes. Le gustaría que sobre la temática se publicase un *fanzine* de pocas páginas, pues aunque subiera un pelín el precio, cree que sería un exitazo. Sugiere poner una sección para que los lectores envíen artículos de diferentes temas. Pregunta qué juegos de lucha van a salir para **Playstation** y pregunta por un juego llamado ***Gowcaizer*** queriendo saber si es de lucha y de donde viene. También propone hacer dossier o especiales sobre el ***Tekken, Battle Arena Toshinden, Samurai Shodown y Art of Fighting***. Nos manda un dibujo de **Orochi Mai** que por nuestro bien deberíamos publicar ya que de lo contrario llamaría a sus amigos *Orochi* con los cuales no nos augura un buen final.
Vaya, parece que te apasionan los juegos de lucha por lo que veo en tu carta, lo cual nos place cantidad pues salta a la evidencia que eres una auténtica fan. Lo del segundo especial sobre el ***King of Fighter*** yo creo que con tanta carta que llega demandando el mismo, es muy probable que *MrKarate* acabe cediendo ya que para él, hablar sobre el ***KOF*** no es problema pues el material sobre el mismo le chorrea y es toda una envidia para los más aficionados. Ten en cuenta que hace unos años él publicó un *fanzine* que se llamaba ***The King of Fighters*** y durante todos los números que duro el mismo, pudo hablar de ***KOF*** hasta la saciedad. Así pues, no me extrañaría que acabase publicando un segundo especial sobre el juego de lucha estrella de **SNK.** Veo que quieres más juegos de lucha para **Playstation,** a la cual se le hace cada vez más difícil reproducir los mismos alejándose cada vez más de la máquina recreativa original. La pobre máquina de **Sony** ha sido la consola que más años de guerra ha dado y lo seguirá haciendo hasta el último suspiro de vida. Si consiguieron conversionar juegos tan complicados en 2D como el ***Marvel VS Capom*** o el ***KOF´99,*** no es de extrañar que intentasen conversionar los siguientes episodios a estas series. Puede que no quedasen muy bien pero seguro que aunque le faltasen detalles de los originales, llegarían a divertirnos tanto como los mismos. De momento confórmate con algún que otro juego de lucha que aunque se alejen de tu gustos, no dejan de ser de lucha como el ***X-Men Academy*** o ***The Simpsons Wrestling.***
¿Quieres saber de qué va el ***Gowcaizer***? Yo creo que podría gustarte, se trata de un juego de lucha de **Neo Geo** que se estrenó en los salones *Arcade* y se conversionó a las **Neo Geo** domésticas. Fue nada más y nada menos el juego por el que me decanté en comprar una Neo Geo CD. Parece que fue ayer cuando a mediados de los noventa *MrKarate* me puso el segundo mando en la mano y empecé a escuchar unas de las canciones japonesas que más me han gustado de mi vida. Prácticamente estaban cantadas las canciones de

CORREO

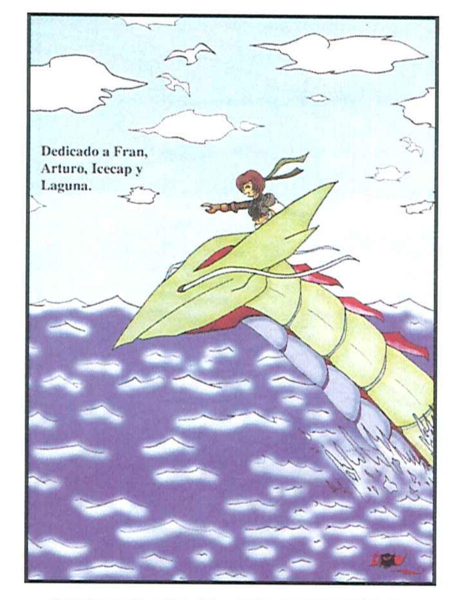
Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

todos los escenarios, cosa que no era así ni en la máquina ni en la **Neo Geo** de cartucho y menos en la **Playstation** que al ser de CD no le hubiese costado ningún trabajo, y se limitaron a hacer una conversión con peor jugabilidad y dinamismo que el de la máquina de **Neo Geo**. Tuvo su película de animación que corría a cargo del mismo dibujante que la de ***Fatal Fury.*** En definitiva, un juego que pasó a la historia como tantísimos de lucha de esa bestial máquina negra que tanto veneramos.

Sixto Rodríguez Díaz de Barcelona cree que no le vamos a leer porque tenemos mucho correo y empieza avisando de que nos manda un disco con una guía del ***Star Ocean*** y nos comenta su tediosa labor de para realizarla íntegramente por él mismo sin traducciones de guías en inglés. Nos cuenta que está llevando a cabo una sobre el ***Parasite Eve*** que le está llevando mucho tiempo de lo completa que es. En el disco también incluye unas imágenes escaneadas del ***Desire*** de ***Saturn*** y un comentario sobre el ataque de la prensa a los juegos de rol, quejándose de que la opinión de los periodistas es "siempre negativa, nunca positiva" (frase famosa dedicada a la prensa de hoy en día).
Expresa su alegría por los lanzamientos a nuestro mercado de juegos para **Dreamcast** como el ***Berseck, Zombie Revenge o Resident Evil Code Verónica***. Alaba la traducción de los textos al castellano y deseaba con ansia y anhelo el lanzamiento del ***Dead or Alive 2*** que ha tenido lugar este verano. Desea que salgan todos los meses títulos interesantes traducidos al idioma de Cervantes. Cree que a la **Dreamcast** le hace falta el lanzamiento de algún RPG que haga historia, y sobre todo que llegue el ***Shenmue*** a ser posible en castellano. Comenta que al precio que va a salir la **Playstation 2**, debe de ser la "reostia", pero espera que se corrijan algunos fallos pues sería un fastidio gastarse un dineral y luego que se te rayen los juegos o que se te rompa la consola. De las novedades para **Playstation** pregunta si el ***Legend of Legaia*** y el ***Tombi 2*** son buena elección.
A continuación pasa a comentar aspectos de la revista como el que los comentarios de *Amano* no le desagradan en absoluto, cree que son muy positivos y bastante optimistas. Opina que la idea de los dossier es correcta, lo que pasa es que si no te interesa la temática, son páginas que pasas de largo, en cambio si interesa, te sientes feliz al leerlas. Considera que no deben quitarse ya que si no te gusta el fútbol no vas a hacer que lo quiten perjudicando a los aficionados. Piensa que el mundo de los videojuegos es enorme y hay gustos para todos y momentos para estos gustos.
Pregunta que si existe algún emulador de **Saturn** para que lo metamos en el CD. Sugiere que se pongan en el CD guías de videojuegos de importación aunque sean en inglés ya que son documentos que no ocupan casi nada de espacio y que ayudarán a un montón sobre todo en los juegos que no hayan llegado aquí (ni llegarán), dado que no existe prensa especializada a hacer guías de este tipo de juegos.
En primer lugar agradecerte la guía que nos envías del ***Star Ocean,*** se nota que te lo has currado y esperamos que hagas lo mismo con la del ***Parasite Eve***. Creo que todo aficionado estaría de acuerdo con todo lo que comentas sobre la actitud de violencia que expresa la prensa sobre los videojuegos. Si ya teníamos mala fama entre las personas mayores, el chaval de Murcia nos ha condenado a una dura crítica que ha conducido que seamos una amenaza para un escaso sector de la sociedad. Pero ya se sabe, hay gente de todo tipo en toda cultura o tribu urbana. Efectivamente, con ***Grandia 2*** y ***Eternal Arcadia*** la nueva consola de **Sega** se llevará dos *RPGs* que alcanzarán un glorioso éxito entre los aficionados. En cuanto al precio de la **Playstation 2**, si es verdad que es demasiado elevado, pero ten en cuenta que saldrá al mismo que la consola anterior hace ya unos cuantos años. Sé que la consola de **Sony** en un principio no lo tendrá tan fácil para hacerle frente a la consola de **Sega** que gozará de una buena cantidad de buenos productos, ya que llegan a ser bastante vistosos dada la facilidad que la máquina otorga para la programación de los mismos. Luego está el precio, y si uno quiere jugar a un mismo juego como el ***Dead or Alive***, está claro que compañía le va a proporcionar la diversión más barata. Pero cuando le pillen el tranquillo a la consola y empiecen a ir descubriendo las hoy en día infinitas posibilidades que ofrece la **Playstation 2**, no tardará ni un año ésta última en ofrecer juegos, que si bien van a ser mucho más difíciles de programar, serán notablemente superiores a los de **Dreamcast** con lo que el reinado de **Sega** y su última consola habrán durado un par de años frente a los mismos años de gloria que le esperan a **Sony** con su consola número 2.
Veo que te han llegado las noticias de que las **Playstation 2** se suelen romper si no se tiene mucho cuidado. Si es verdad que ha habido accidentes con las actuales **Playstation 2** que circulan por nuestro país, el más frecuente ha sido el conectar la consola sin querer a nuestro voltaje ya que como no se le coloque bien el transformador, la quemas en menos que canta un gallo,



Dibujo de Ashrayl (Bilbao)



Dibujo de Daniel Aguilar Pedraza (Valencia)



Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

CORREO

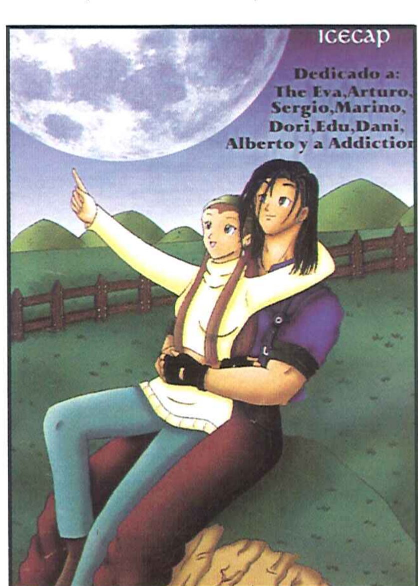
lo cual es toda una desgracia dado su alto coste. Otro error frecuente es mover la consola cuando reproduce un juego ya que el CD o DVD que hay en su interior puede desnivelarse y el más mínimo rayazo a tan alta velocidad asegura la inutilización del juego, así que andaros con ojo los afortunados usuarios y tened cuidado que esto ya no es una consola para nenes de un solo dígito de edad. El ***Legend of Legaia*** es un buen juego de rol de gran trasfondo argumental, sólo que el nivel gráfico está chapadillo a la antigua y no llega al nivel de los últimos juegos de rol de compañias como **Square**. Ten en cuenta que ya lleva su tiempecillo en Japón y por fin nos llega para deleite de los aficionados españoles. Por otra parte, el ***Tombi 2*** está gracioso, pero dado que gustó tanto la primera entrega no te esperes mucho, está muy bien pero llegó a divertir más el primero. Emulador de **Saturn** existir existe, pero todavía no emula nada. En lo referente a meter en el CD guías que pululan en la red en inglés no me parece mala idea, ya se lo diré al jefe, no obstante queda manifestada en público tu sugerencia.

Elisabeth Carrillo de Barcelona cree que está apunto de acabarse el ***Parasite Eve***, pero la criatura que aparece en donde ella se encuentra le da alcance, lo cual le evita proseguir esta majestuosa aventura. Nos cuenta que cuando está en el barco contra el hijo de *Eve*, le dicen que abandone el barco a través de él. En la escapada, pasa por una sala de máquinas y después por un pasillo, en ese momento, el bicho hace una mutación más y vuela, le alcanza y la mata.
Es una pena que no se haya realizado una guía de este fabuloso juego en ninguna revista del sector, pero como bien has intuido estás a punto de culminar la historia y sería una crueldad dejarte colgada hasta una posible guía. En realidad tu atranque es una tontería, te aconsejo que cuando estés en la sala de máquinas, toquetees los botones y haces que suene una alarma para que estalle el barco. Después debes salir por patas para que no te de la explosión. El monstruo te perseguirá, de modo que no pares de correr, abre las puertas de los pasillos pero no te descuides que el bicharraco corre mucho y un fallo te puede costar caro. Corriendo, sales del barco te tiras al agua y el barco estalla con el monstruo dentro muriendo el mismo. A partir de aquí ya sólo te queda disfrutar del final del juego.

Pan Peñalver de Barcelona pregunta por una serie de juegos que espera que lleguen alguna vez a nuestro país y de ser así quiere que lleguen traducidos.
Bien **Pan**, paso a atender a tu lista: ***Chase the express*** al ser como el ***Syphon Filter***, llegará casi seguro traducido y con un poquito de suerte puede que hasta doblado (*no caerá esa breva*); ***Legend of Legaia*** ya lo puedes disfrutar; ***Parasite Eve 2***, con una estética muy a lo ***Resident Evil***, también llega traducido como estos mismos; ***Chrono Cross***, no se ha confirmado nada aún pero me da en la nariz que va a correr la suerte de su primera parte, que de siempre ha sido mi juego favorito por historia y diseños, así pues, si llega, lo hará en inglés; ***Koudelka***, el cual catalogaría como una hibridación entre el ***Resident Evil*** y el ***Final Fantasy***, afortunadamente llegará traducido; ***Valkire Profile***, el que ahora es el mejor juego de rol puntuado en Japón dada su tremenda calidad, tiene muchas posibilidades de que venga aunque no se tradujese, pero dada la política de **Sony**, de llegar lo haría seguramente traducido. ***Wild Arms 2*** ya lo puedes disfrutar y por último el ***Legend of Dragoon*** que al ser la apuesta que tiene **Sony** para hacer frente al ***Final Fantasy***, es imposible que no se tradujese a nuestro idioma. Consuélate con que para cuando leas estas líneas más de uno debe estar ya en las estanterías de las tiendas especializadas y el resto irán viniendo en lo que queda de año.

Guillermo Álvarez de Asturias escribe para decirnos lo mucho que le encantan los juegos de rol y plantea unas dudas relacionadas con los susodichos. Empieza preguntando si llegarán el ***Legend of Mana*** y ***Persona 2*** a España, después cuestiona por qué no llegó ***Secret of Mana 2*** (***Seiken Densetsu 3***) a España y sí lo hizo ***Secret of Mana***. Le gustaría que si es posible, metiéramos la banda sonora de ***Seiken Densetsu 2*** o ***3*** en el CD y por último pregunta que por qué no trae **Sony** el ***Saga Frontier 2*** aunque sea en inglés.
Guillermo confiesa no saber nada de informática, así que le gustaría saber como jugar al ***Secret of Mana*** de SNES a través de un emulador. Termina su carta citando los juegos que le gustaría que llegasen a España que son los de antes añadiendo el ***Final Fantasy Collection*** y el ***Lunar Silver Star Story.***
Comienzo a responderte: de ***Persona 2*** no llegó ni siquiera la primera parte así que no es de extrañar que se repita la historia, ***Legend of Mana*** es de esos juegos de **Square** buenos que no llegan a pisar nuestras tierras. ***Secret of Mana 2*** es una lástima que no llegue como tantísimo juego de rol que se queda estancado en Japón, pero como bien sabes algunos llegan con bastante retraso así que todavía puede ocurrir un

Dibujo de Adrián Corrales Leal (Bilbao)



Dibujo de Icecap (Valencia)

CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

milagro y más cuando empiecen a escasear los juegos ya que la muerte de la anciana **PSX** se va acercando y cada vez habrá menos producto. Si **Sony** quiere entretenernos quizá eche mano a lo antiguo que nunca llegó. No podemos meter una banda sonora entera en el CD, pues no es legal, pero sí alguna canción suelta. Del ***Saga Frontier 2*** dijo **Sony** que o traducía el juego al idioma de *Cervantes* o no entraba en nuestro país en la lengua de *Shakespeare* como bien lo ha hecho en otros países de Europa. Un emulador es un programa que emula las antiguas (y no tan antiguas) máquinas de videojuegos cargando las *roms* que corrían sobre las mismas. El emulador que te aconsejo es el **ZSNES** en cualquiera de sus versiones (a ser posible de las últimas) ya que es el que más prestaciones ofrece y no consume muchos recursos como otros que funcionan a través de ***Windows***. Bájate uno informándote en cualquier página española como www.emuspain.com, www.emumania.com o www.emulatronia.com. Un sitio con *roms* estables suele ser la página de www.emuviews.com . Las instrucciones de uso se adjuntan en un fichero de texto, si te informas lo suficiente leyendo las webs, descubrirás que se pueden parchear *roms* de exitosos *RPGs* de **Super NES** para jugarlos en castellano. El ***Final Fantasy Collection*** merecería la pena que llegase por el ***Final Fantasy 6*** que para muchos es el mejor de todos, los que son más antiguos tienen la pobreza gráfica que echa un poquito para atrás en los tiempos de hoy en día. En cuanto al ***Lunar Silver Star Story Complete***, es uno de los *RPGs* más bonitos que tengo en **PSX**, pero eso si, en versión americana.

Jose Antonio Sanz Terrado de Zaragoza no se corta a la hora de echarnos la bronca, pues cuenta una curiosa historia en la que a él le rondaba por la cabeza comprarse una **Dreamcast**, no porque fuese una buena consola, sino más bien por poder disfrutar a lo grande de su juego más preciado el ***King of Fighters***. Su propósito era hacerse con la mejor conversión, así que los artículos de *Real Yagami* y *ZeroSith* le convencieron y se la compró. Se recorrió todas las tiendas de importación que pudo preguntando por el ***King of Fighters Dreammatch 99*** y le dijeron que estaba descatalogado y que probablemente ya no podría conseguirlo. Así pues, no se le quedó muy buena cara, pues el único juego por el que se había comprado la consola, se le había escapado de las manos. Quien iba a pensar que cuando *Real Yagami* terminó su artículo del ***King of Fighters Dreammatch 99*** dciendo "...no sé que estáis esperando para adquirir este juego", en realidad quería decir "si queréis tener este juego, lo lleváis claro". Piensa que deberíamos haber avisado de que quizá no se pudiera conseguir. Tras esto, describe su segundo error, que no fue otro que comprarse el ***KOF 99 Evolution***, pensando que era el maravilloso juego que los señores anteriormente mencionados decían que era. Pero al poco de jugarlo noto la "cagada" , pues si el señor *Real Yagami* en el nº 9 comenta unos espantosos recortes en la animación del juego, la animación del último ***KOF*** para **Dreamcast** si bien es un poquito mejor pero sólo un "poquito". Por consiguiente, la diferencia es muy pequeña y señala que los personajes en la versión **Playstation** son más grandes. Por otra parte, está el control de los personajes que con el mando de **Dreamcast** es bastante complicado y supone que en esto estaremos de acuerdo con él. Concluye que lo que le falla a la versión **DC** no es otra cosa que la jugabilidad, pues si cuesta controlarlos, para colmo se mueven a cámara lenta. Por eso prefiere la versión **Playstation** que es bastante más rápida que la de **Dreamcast** y nos acusa que en ningún momento se mencionó ese detalle. En su opinión la velocidad es el espíritu del ***King of Fighters*** que es lo que le hace jugable y diferente de los demás. Por eso se inclina por el de **Play** que mantiene más intacto el espíritu del original y por lo que a él respecta, se pueden meter los nuevos escenarios, las florituras 3D y los strikers por donde no brilla el sol. Finaliza diciendo que los ***KOF*** de su **PSX** son todo lo que necesita para ser el rey de los luchadores y espera que no nos tomemos a mal esta crítica, solo nos pide que no nos dejemos cosas en el tintero. Su primera impresión con la **DC** no ha sido muy buena pero está seguro que en el futuro le compensará con una alegría y que por supuesto la **Playstation 2** caerá en sus manos. Termina diciendo a *Mr Karate* que tenga paciencia con esa gente que pide y pide y vuelven a pedir, pues lo hacen con la ilusión de saber que hay una revista que les tiene en cuenta.
Tu crítica servirá para enmendar posibles fallos venideros, agradecemos tu sinceridad ya que valdrá para adaptarnos a circunstancias similares. Estamos de acuerdo que los mandos de **Dreamcast** son penosos para jugar a un ***King of Fighters***, todo el colectivo que rodea a *Mr Karate* nos reunimos a jugar con los *Dual Shock* de **Playstation** conectados a la **Dreamcast** a través del adaptador que se venden en los catálogos de la revista, donde esté un *Dual Shock* con sus dos vibradores inteligentes que se quite el basto mando de **Dreamcast** con su único vibrador casi uniforme que para colmo le tienes que añadir gastándote una pasta. Creo que sale más rentable para todos aquellos compradores de **DC** que tengan **Playstation,** comprarse el adaptador que un nuevo mando de **Dreamcast** y el *Vibration Pak*, ganarán en economía y jugabilidad. Por otra parte estamos totalmente de acuerdo que la velocidad es buena parte del espíritu del ***KOF.*** (Nota de *DevilKen*: la velocidad del ***KOF99*** de **Dreamcast** es la misma que la de los demás. El problema debe ser que usas el juego en la consola PAL, como yo, y deberías saber que hay bastantes juegos NTSC que corren a los 50Hz PAL en esta consola en lugar de a los 60Hz para los que fueron designados, de manera que el juego se vuelve un 20% más lento de lo que es en realidad, y por eso el juego resulta mucho más lento, no porque lo sea en realidad. Por lo demás, las versiones de los ***KOF*** son mucho mejores en **Dreamcast**, pues los recortes de animación en **PSX** son lamentables y los *samples* se oyen mucho peor. Prueba a jugarlo con un mando mejor que el original de **Dreamcast** y en una **Dreamcast** japonesa, y puede que tu opinión sobre el cambie.)

Roser Mata Buendía de Barcelona tiene 28 años, le gusta todo lo relacionado con el *manga*, y quisiera que se publicase su dirección para cartearse con gente. Le gustaría que algún día regalásemos un poster con todos los machos del ***Final Fantasy VIII*** (*Squall, Laguna, Zell, Irvin y Séller*) y porqué no, podrían salir también *Cloud, Sephirot o Vincent*. A ella le molaría y seguro que también a muchas lectoras. Termina felicitándonos por la revista que no se pierde ni un mes pues le parece única. Manda besos y que pensemos en su propuesta.
En todo caso, se podría incluir un poster de **Final Fantasy** que más o menos se



CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

Dibujo de Mai Shiranui (Cádiz)



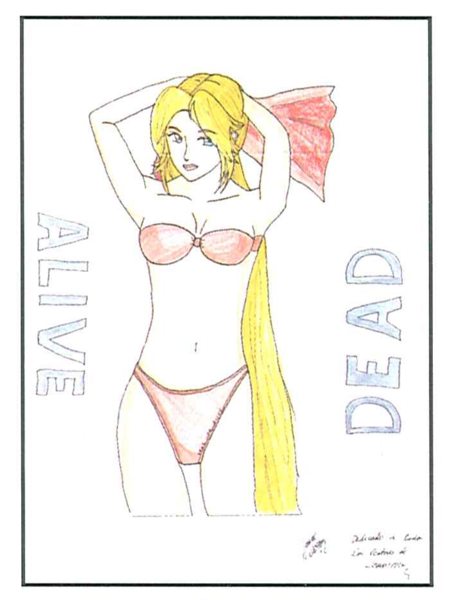
adaptase a tus exigencias, no obstante queda anotada tu propuesta y para tu deleite propio aquí te pongo tu dirección.

Roser Mata Buendía
C/ Badal Nº 61 Piso: 1º C
CP: 08014 BARCELONA

Añade que puede escribir gente de 0 a 100 años a la que le guste el *manga* y el rol.

Mast de Madrid empieza con una actitud crítica dirigida a *Sbroly* sugiriéndole que podría mejorar, también la falta de la letra Ñ en anteriores ocasiones y que no estaría mal mejorar la maquetación de la revista ya que algunas secciones no están del todo bien diferenciadas. Nos pide que no nos encerremos en el mercado japonés que perderemos joyas de occidente como el ***Driver*** o el ***Soul Reaver***, que son pequeñas obras de arte que nadie debería dejar pasar. Le gustaría ver un *dossier* de *Dave Perry* ya que es un genio que sabe imprimir un nosequé que no veas. Pregunta que si hemos jugado a joyas como el ***Earthworm Jim***, ***MDK*** y ***Wild 9***; juegos de ese estilo es una lástima dejarlos de lado.
Algunos piensan que a *Sbroly* (actual *Solid Snake*) un pelín de objetividad no le vendría mal, en lo que atañe a la Ñ, fue un fallo que se originaba al pasar un texto de un formato a otro que se ha subsanado escribiendo todos en un formato estándar. En cuanto la maquetación, *Mr Karate* se hace pedazos ofreciendo una maquetación que trata de ser más atractiva, apurada y depurada que la de las revistas del sector que sólo saben desperdiciar espacio para crear bulto. La maquetación de **Loading** tiene una información más concentrada y en muchos casos está inspirada en las mejores revistas especializadas internacionalmente conocidas, nada que ver con lo que se ve en España.
Estoy de acuerdo contigo en que la revista está demasiado anclada en Japón para ser una revista mayoritariamente de **Playstation**, tener predilección por Japón es lo que nos hace distintos pero no por ello hay que dar una total espalda a tratar los buenos productos de occidente, pero tranquilo tu espera y verás que todo tiene solución menos la muerte.
No por ser *otakus* muchos de nosotros y fan de lo nipón, vamos a desvalorar la obra de *Dave Perry*, programador completo donde los haya. Este guaperas programador de más de 2 metros de altura que enamora a las nenas con su talante y belleza, está considerado como el *Rey Midas* de los videojuegos, practica múltiples deportes y se implica tanto en los videojuegos que hasta los movimientos del protagonista y el aspecto del ***Wild 9*** son los suyos propios. Sus juegos son tan sumamente originales que son de lo más extraños y rompen los patrones conocidos para catalogarlos. Yo espero que lleguemos a comentar algún día juegos de la talla de ***Mesiah***. Si los lectores (recordemos la famosa frase "el cliente siempre tiene la razón") os lo proponéis lo conseguiréis.

Sixto Rodríguez Díaz de Barcelona se queja del triste catálogo de **Dreamcast** en nuestro país, escasas novedades japonesas que tardan en llegarnos que ya podría estar doblados sin limitarse a estar traducidos con lo que se hacen esperar, menciona el **Shenmue** entre otros. Se queja de que **Square Europa** nos haya dejado sin el ***Parasite Eve 1, Final Fantasy Tactics*** y sin el ***Xenogears*** entre otros dignos de su distribución y traducción. En cambio traen juegos más malos como el ***Chocobo Racing*** y el ***Ehrgeiz*** habiendo cosas mejores. Otra cosa que le molesta es que cambien las canciones cantadas en japonés por otras cantadas en inglés y piensa que a ver si va a ser que los americanos le tienen manía a los japoneses por los sucedido en *Pearl Harbour (2ª Guerra Mundial)*. Nos cuenta la diferencia de comprarse un juego japonés y uno en versión pal, ya que en numerosas ocasiones lo japonés trae algún CD extra y mejores instrucciones con ilustraciones y demás. Pide que hagamos un dossier sobre juegos japoneses dignos a exportarse a nivel mundial y que jamás pisarán nuestras tierras y otro dossier sobre juegos basados en el anime. Su ilusión sería que llegase un ***Tokimeki*** a nuestro país. Pregunta si la versión del ***Dead or Alive*** será como la japonesa que tiene más



Dibujo de Javier Carrera Negro (Alicante)



Dibujo de Orochi Mai

CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

trajes que la americana. También pregunta si saldrá el ***Galerians*** sin censurar y si habrá un emulador para **Dreamcast** que emule los juegos de **PSX**.
La verdad es que **SEGA** ha sido más "rácana" a la hora de traducir y doblar juegos a nuestro idioma. Sé que muchos esperan un ***Shenmue*** traducido y doblado pero mucho me temo que tendrán que limitarse a leer un texto en castellano, y es una lástima porque el juego es soberbio y ganaría pero que un montón dado los buenos dobladores que tenemos en nuestro país (véase ***Metal Gear Solid***). De todos modos existe una página en Internet dedicada a pillar votos para que se doble el juego al castellano. Sé que resultaría costoso que lo hiciesen pero con las arrasadoras ventas lo amortizaban de lo lindo.
Lo de cambiar las músicas es indignante, pues si una canción está muy bien en japonés no sé porque tienen que cambiarlas por otras peores como pueda ser la intro del ***Tombi.*** En ocasiones si logran mejorarlas como la intro del ***Gran Turismo*** o algunas canciones del ***Bust a Groove,*** aunque bien es verdad que otras las empeoran (*si sale algún día el* ***Bust a Groove 2*** *espero que no cambien la canción de Shorty*). Es verdad que **Square** ha distribuido en nuestro país juegos más malos dejando otros muy buenos *RPGs* sin llegar, pero se comprende que es difícil que se distribuya todo *RPG* de ellos y también no limitarse a este género en sus productos probando otros juegos de distinto tipo.
El comprar un juego original japonés tiene sus ventajas, pues se incluyen cosas que no llegan a occidente como pasa con algunos juegos de **Saturn** como el ***Desire*** y citaré uno que me gusta mucho basado en mi película de anime favorita, ***Macross do you remember the love,*** que incluía un CD extra que no tenía desperdicio. Los japoneses están más "flipados" que nosotros y se toman lo de los videojuegos muy en serio sacando accesorios que giren en torno a los mismos.
Los ***Tokimekis*** es algo que muchos quisiéramos que se distribuyese por occidente son muy típico de Japón. La versión que nos llegará del ***Dead or Alive 2*** se prevé que sea la que traiga los nuevos trajes. El ***Galerians*** por desgracia ha llegado censurado y le han quitado toda la gracia violenta al juego. Por último, sí existe un emulador de ***Playstation*** que se llama ***Beemcast***. Los dossier que propones son una buena propuesta que anotaremos por si hay que llevarla a cabo algún día.



Dibujo de Mirian Álvarez (Badalona)

Luis Miguel Cano Cruz de Barcelona tiene envidia a *MrKarate* por la cantidad de cosas que tiene sobre nuestro querido ***King of Fighters.*** No se cree tener en sus manos tanta información sobre dicho juego como la que hemos publicado, ya que dicha información puede llevar a más de un "FAN" a flipar un huevo. Piensa que el jefe ha hecho una gran obra y que puede decir bien alto que es el fan número 1 de ***KOF*** y que le gustaría que pasase a la revista más información sobre todo lo referente a esta saga haya lo que haya que esperar, pues él sería el primero en volver a felicitar. Piensa que hay temas que no se han tocado como los *mangas* y los libros de ilustraciones, datos del luchador y demás sería bien recibido en un Extra Nº 2, da igual lo que tardase su aparición con tal de que salga.
La verdad es que son muchas las cartas que llegan felicitando la majestuosa labor que realiza *MrKarate* al tratar gustosamente la temática de ***KOF***, bien es verdad que su material sobre el mismo es envidiable y que está considerado como el Nº 1, de hecho es el favorito en los torneos celebrados a lo largo de las distintas entregas de ***KOF***, ya que en lo referente al ***King of Fighters*** es maestro de maestros y está considerado por muchos como un héroe nacional en los juegos de lucha de **Capcom** y **SNK**. La verdad es que en su día bien que se desahogó publicando a lo largo de distintos números el fanzine llamado ***The King of Fighters***, y con la de cartas que llegan pidiendo una segunda parte de tan aclamado extra pienso que se tiene que haber planteado ya una segunda parte, pero de salir como todo, sería una sorpresa.

Carlos Llanos González de Madrid cree que por primera vez sale una revista que no trata de plantar cara a ***Hobby Consolas*** y añade un punto de vista diferente y pionero. Antes de ***Loading,*** la parte que más le gustaba del resto de las revistas era la que trataba lo que había salido en Japón y ahora con ***Loading*** tiene una revista entera para disfrutar.
Ahora mismo tiene una **PSX** y la **N64**, pero al igual que cada uno en el fútbol apuesta por su equipo, el apuesta por **Dolphin** pues siempre le ha gustado el buen hacer de la gran **N**. Piensa que ***Loading*** al ser una revista preferiblemente de **Playstation**, con el lado positivo que le hemos dado a la **Dreamcast** se nota que no tenemos preferencia alguna. Termina sugiriendo un *dossier* de los mejores juegos *manga* como el ***Evangelion*** de **N64**.
La verdad es que la **Dolphin** se prevé que técnicamente sea la consola más potente del mercado, aunque la cosa estará reñida con la **X-Box** de **Microsoft**. Pero recordemos que son los videojuegos lo que hacen grande a una consola y ganará aquella que tenga un catálogo más variado y creemos que volverá a ser una vez más la consola de **Sony** quien se lleve el gato al agua, sobre todo cuando empiece a manifestarse esa potencia que late en su interior aun no aparecida y que irá surgiendo con el paso de los años.

Bueno chicos, afortunadamente habéis comprobado que últimamente se ha visto aumentado mi espacio para tratar un poquito más ese aluvión de cartas que nos llega, pero como todo tiene un fin y yo ya he llegado, me hubiese gustado responder a los *E-Mails* pero no me cabe. De todas maneras, ya contestaré alguno que otro en mis momentos de aburrimiento. Y ahora, con la tarifas planas podremos vernos en Internet. ¡Hasta la vista! ^_^

Endimion
Endimion@bbvnet.com

Versus Mode Fan Club

Apartado de Correos 65 - DP.18600 - MOTRIL (GRANADA)

¡¡SOLO PARA LOS MAS FANÁTICOS DE ESTE ESTILO DE VIDEOJUEGOS!!

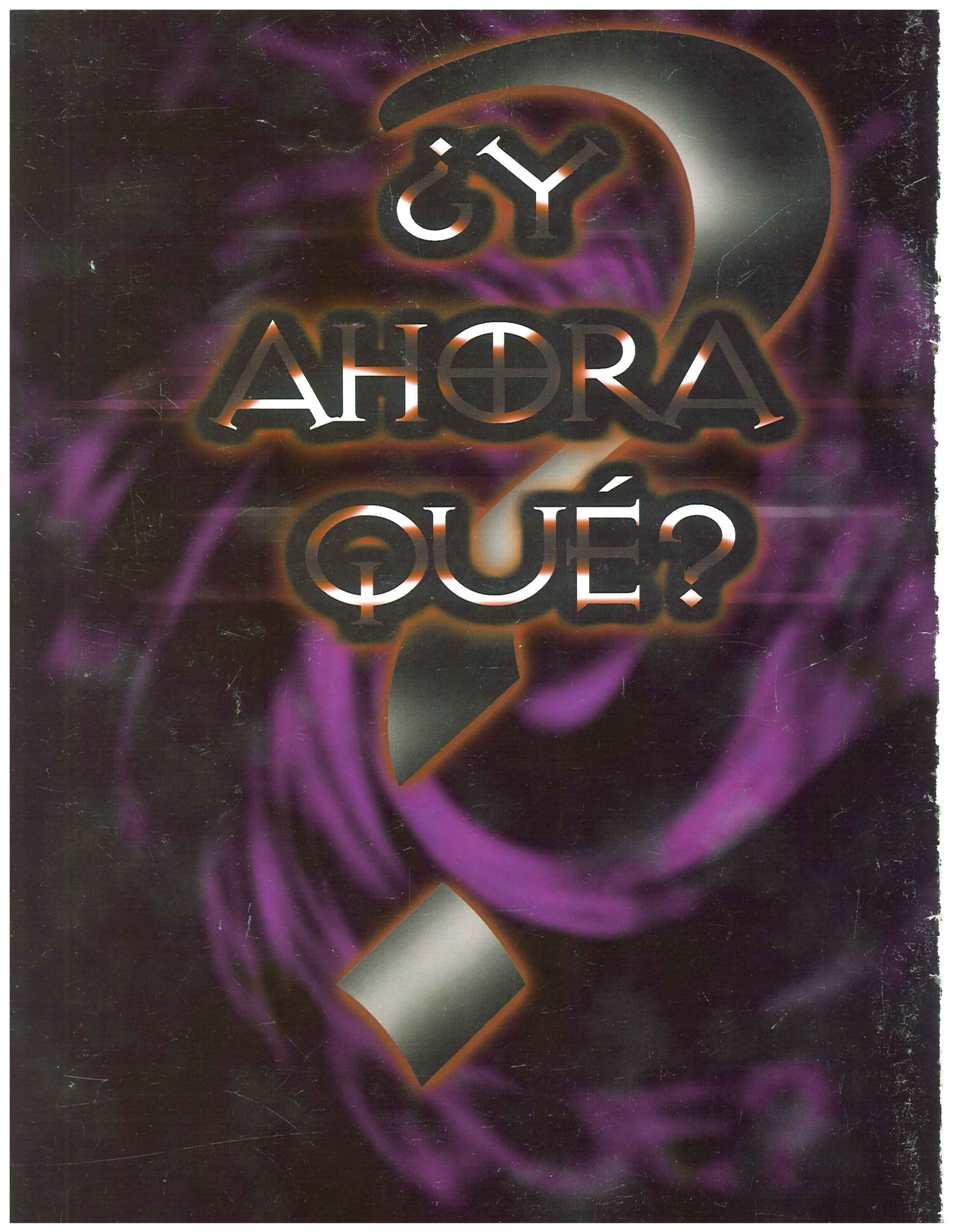
¡¡REABRIMOS LAS PUERTAS DEL CLUB!!

UN LUGAR DONDE INTERCAMBIAR IMPRESIONES CON GENTE COMO TÚ

¡¡CON UNA REVISTA PARA PC EN LA QUE PODRÁS PARTICIPAR INCLUYENDO TUS COMENTARIOS!!



SI TIENES INTERÉS EN FORMAR PARTE DE NUESTRO CLUB ENVÍANOS UNA CARTA AL APARTADO DE CORREOS INCLUYENDO UN SOBRE Y UN SELLO DE CARTA ORDINARIA PARA LA RESPUESTA. EN UN PLAZO DE 2 SEMANAS TENDRÁS EN TU CASA NUESTRA RESPUESTA CON LA PRESENTACIÓN DEL CLUB Y LAS CONDICIONES PARA SER UN MIEMBRO ACTIVO. ˜NO DEJES ESCAPAR ESTA OPORTUNIDAD!


¿Y
AHORA
QUÉ?



APETECE, ¿VERDAD?

Pues lamentamos decirte que eso no es lo que te ofrecemos, que nosotros sólo podemos conseguirte el número de este mes de Minami

Eso sí, si te sirve de consuelo te diremos que este número te sorprenderá con sus artículos de Video Girl Ai, Ruroni Kenshin, Saber Marionette J, guía de capítulos de Digimon, Saint Seiya Hades, Mole 2000... Sin olvidarnos de sus habituales secciones de noticias, internet, videojuegos, hentai, yaoi, cine de Hong Kong, cultura japonesa, humor, opinión...
Tampoco conviene olvidar sus carátulas, su mini cómic o su alucinante póster.
Ni, por supuesto, su CD repleto de vídeos, canciones, imágenes, complementos...

PÓSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HENTAI - YAOI - HUMOR - OPINIÓN - ¡Y MUCHO MÁS!

VOL. II - NÚMERO 9 - INCLUYE CD-ROM

Minami

REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

795 PTAS
4,78 EUROS

LOS OVAS DE RURONI KENSHIN

LLEGA A ESPAÑA EL ANIME DE **VIDEO GIRL AI**

DIGITAL MONSTERS DIGIMON

SABER MARIONETTE J



By LM Software